J

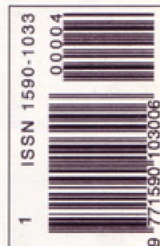
JOYPAD
Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PC•ONLINE
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET
ARCADE
BOARDGAME

ANNO 1 - NUMERO 4 - APRILE 2000 - L. 7.900

ESCLUSIVA

FORCE COMMANDER

La LucasArts svela i segreti di Obi Wan in un' anteprima solo per J



Dreamcast all'attacco

SEGA GT
Homologation Special

TOMB RAIDER
The Last Revelation

SOUL REAVER
Legacy of Kain

SOLDIER OF FORTUNE [pc] FORMULA 1 2000 [pc-psx] RIDGE RACER 64 [n64]
VAGRANT STORY [psx] RALLY MASTERS [pc] STREET SK8ER 2 [psx]
EVOLVA [pc] POKEMON STADIUM [n64] DIE HARD TRILOGY 2 [pc]

PS2

Finalmente è arrivata, le prime recensioni:
RIDGE RACER V
KESSEN
STREET FIGHTER EX 3


GALERIANS

SOMMARIO — JOYPAD numero 4 — aprile 2000

JOYPAD
Videogiochi a 360°
PLAYSTATION
PC-ONLINE
DREAMCAST
NINTENDO64
POCKET
ARCADE
BOARDGAME

DIRETTORE EDITORIALE
Massimo Sesti
DIRETTORE RESPONSABILE
Gaudio Giuseppina
DIRETTORE COMMERCIALE
Francesco Schirinzi
RELAZIONI INTERNAZIONALI
Antonio Meduri
RESPONSABILE DI PRODUZIONE
Nicolino Rocca
SEGRETERIA
Alessandra De Sanctis, Romina Sesti
COORDINAMENTO EDITORIALE
Fabio Farnesi
EDITING
Games Idea sas, Tel. 032446815
SUPERVISOR
Matteo "Vecchiaia" Camisasca
Scamu@pianetaossola.com
EDITOR
Mattia "2 esami" Ravanelli, Zave@edmaster.it
DEPUTY EDITOR
Raffaello "Montella" Rusconi
PROGETTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali, giankarlino@katamail.com
COLLABORATORE SPECIALE
Marco "Chump" Bosio
HANNO COLLABORATO
Gianluca Tabbita, Death Star, Alessandro Casini, Andrea Maderna, Andrea Palmisano, Oliviero Pari, Simone Soletta, Mauro Buti, Gianluca Loggia, Giuseppe Malvetani, Luca Galliano, Amedeo Rabottini, Emanuele Gesuato, Lorenzo Antonelli, Piermaria Mendolicchio, Stefano Castelli, Daniele Borgna, Massimo D'Ambrosi, Versus.
REVISIONE TESTI
Raffaello "Ancora?" Rusconi
IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Monica Calvo, Valentina Bianchi
Joint srl - V. Settembrini, 17 - Milano
oscardef@tin.it
REDAZIONE JOYPAD
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
tel. 0984467948 r.a. - fax 0984467819
e-mail: joypad@edmaster.it
www.gol.it/joypad
CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PER LA PUBBLICITÀ
Hoga Italia S.p.A.
P.zza S. Camillo De Lellis, 1 - 20124 Milano
Tel. 0266988424-5-6-7 - Fax 0266984771
ABBONAMENTO E ARRETRATI
Costo abbonamento annuale (11 numeri):
Lire 114.000 Costo arretrati: il doppio del prezzo di copertina (spese di spedizione incluse)
Inviare l'importo a: Edizioni Master
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
mediante versamento su cc/p n.ro 16821878, vaglia postale o assegno bancario non trasferibile.
Inviare copia del versamento e relative informazioni al Fax 0984/467819
Per comunicare con il servizio abbonamenti: Tel. 0984467613 r.a.
e-mail: abbonamenti@edmaster.it
EDITORE
Edizioni Master srl
STAMPA
Roto Effe S.r.l. (Roma)
Reg. Trib. di Cs n. 632/99
Finito di stampare nel mese di Aprile 2000.
Cod. ISSN 1590 - 1033

JOYPAD SUPPORTA
Console Keeper, GOL, Game Power Crew, Rare Software, lo psichiatra di Ken Kutaragi, il biberon di Bill Gates, Tiziano Crudeli, la cucina ligure, Toe Jam & Earl, il Megadrive, lo scontro dei 16 bit, Vimodrone, MM2/1/3.

J-UKE BOX
The Smashing Pumpkins – Machina/
The Machines of God, Oasis – Standing on the shoulders of giants, Counting Crows – This Desert Life, The Cure – Bloodflowers.

LA EDIZIONI MASTER EDITA:
DVD Magazine, Joypad, Computer Games, Win Magazine, ioProgrammo, MPC, Go!OnLine Internet Magazine, Office Journal, Softline CD Mese, Linux Magazine, PC Sistema, DDJ, PC VideoGuide, La mia Playstation, Programmi per il tuo Computer

A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

SPECIALE

22

LUCAS ARTS:
NELLA TERRA DELLA LUCE E DELLA MAGIA

In esclusiva per i suoi lettori, J è andata fino allo Skywalker Ranch, in California, per visionare l'ultimissima versione di Force Commander e Obi-Wan, le imminenti (o quasi) promesse della Lucas Arts. In sei pagine redatte dal nostro inviato Paolo Verri, i segreti, le speranze e le curiosità innescate dai nuovi titoli ispirati all'Episodio Uno.



SPECIALE

28

CONOSCERE SHEN MUE

Shen Mue, il gioiello di Yu Suzuki, è unico per caratterizzazione e ricerca della realtà. Il nostro esperto nipponico, Gianluca Tabbita, ha vivisezionato Shen Mue, andando a pescare nella storia e nei costumi giapponesi, per raccontarvi quanto di "vero" ci sia nel gioco della Sega. Quello che ne è uscito è un particolare ritratto del Sol Levante.

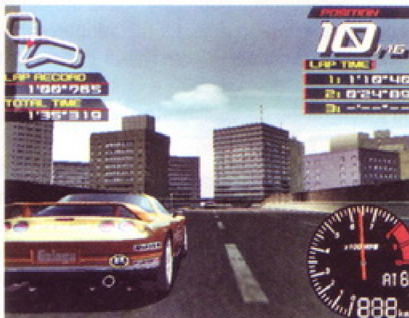


RECENSIONE

52

RIDGE RACER V

Il gioco e la console che tutto il mondo aspettava, Ridge Racer V e la PlayStation 2. Gli onori e i riflettori, in questo numero di Joypad, sono tutti per l'accoppiata Namco-Sony, ma sembra che non tutte le promesse siano state mantenute. E a soffiare sul collo di Ridge Racer V c'è Sega GT, recensito da Giuseppe Malvetani nella sua edizione giapponese. Scontro senza tregua…



RUBRICA

82

TECNOLOGIE

La PlayStation2 passata al microscopio, abbiamo aperto, studiato, memorizzato e analizzato per voi tutti i segreti della console Sony. Quale la realtà che si nasconde dentro la scatolotta nera, dopo un anno e passa di speculazioni? Simone Soletta, il nostro esperto hardware, risponde per voi, andando a scoprire come funziona il lettore DVD, i tempi di caricamento, il pad analogico, i sistemi audio dolby e molto, molto ancora.



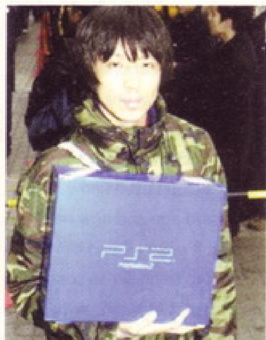
EDITORIALE

"Se c'è qualcosa di bello da dire, è già stato detto da qualcun'altro", dubito fortemente che la citazione sia fedele all'originale, ma la sua unica funzione è quella d'introdurre un'altra citazione, questa volta di Bill "Calvin & Hobbes" Watterson: "I didn't even know he existed a few days ago and now he's gone forever. It's like I found him for no reason. I had to say hello as soon as I said hello. Still… In a sad, awful, terrible way, I'm happy I met him". Vale la pena lasciare il breve, ma incisivo, messaggio nella sua lingua madre, una traduzione renderebbe meno efficace il messaggio che, per non rendere il tutto ancora più criptico, va legato alla dipartita di Marco "Chump" Bosio. Riempire una colonna di consuetudini e banalità varie non rientra nel mio stile e, per la prima volta, parlo unicamente a mio nome perché di un atteggiamento squisitamente personale si tratta. Marco ha accompagnato questo gruppo in tutte le sue avventure amatoriali (prima) ed editoriali (poi), quindi dedicargli un numero sarebbe una battuta di scarso effetto: J, finché esistera (e in qualunque forma esisterà) sarà comunque un lavoro pensato con in mente Chump e a lui dedicato. Detto questo, iniziare, sviluppare e portare a termine questo numero di J è stata impresa davvero titanica, per i motivi sopra detti, ma il rispetto per una persona tanto idiota nella sua goliardia va mostrato cercando di dare il meglio in quello che lui, suppongo, continui ad amare visceralmente. Scadere adesso nel melodramma è inutile e ingiusto, perché mal si adatta con lo spirito dello Zarro di Redazione, quindi spendiamo le ultime righe per qualche dettaglio inerente a J. Come avrete forse già visto, se siete tra coloro che amano leggere l'editoriale solo alla fine, se proprio si è in preda ad attacchi di noia fulminante, J ha subito qualche cambiamento. Le lettere, i consigli, le discussioni redazionali, hanno portato alla luce la necessità di qualche modifica: quindi piccoli ritocchi grafici, nuove rubriche e uno spirito immutato nelle intenzioni e nell'impegno. E in questo clima, passa quasi inosservato il lancio della PS2.

Mattia Ravanelli

PLAYSTATION 2

Il giorno è arrivato...

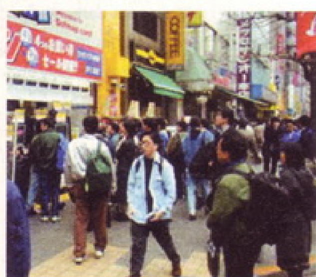






Il 4 marzo, rispettando con precisione svizzera la data precedentemente annunciata, è comparsa sugli scaffali del Giappone intero l'oggetto del desiderio di milioni di persone sparse per il mondo. Attesa con un'hype che ha dell'incredibile, la PS2 è stata accolta dagli otaku come solo loro potevano fare: code davanti ai negozi lunghe centinaia di metri, gente accampata con tende e sacchi a pelo da due giorni, isteria collettiva. Ma attenzione signori e signore, è successo l'imprevedibile: il 128-bit Sony è solo una console. Non è il Messia che qualcuno credeva, non rivoluziona il nostro modo di videogiocare, non fa strappare i capelli per le innovazioni introdotte, non fa il caffè... Probabilmente, visti i pochi giochi disponibili al lancio e la non eccelsa qualità media degli stessi, la PS2 sarebbe dovuta uscire con un meseto di ritardo come minimo. Titoli come *GT2000* e *Tekken Tag Tournament*, solo per citare i più famosi, non sono riusciti a rispettare la deadline del fatidico 4 marzo. La line-up iniziale ha quindi perso gran parte dei cosiddetti "pezzi da 90", e i restanti giochi hanno probabilmente dovuto sopportare un peso troppo grande sulle spalle; il quinto capitolo della saga di *Ridge Racer*, pur essendo il migliore del lotto, non fa strappare i capelli in nessun comparto, men che meno sul versante innovazioni rispetto ai predecessori che al contrario, denuncia addirittura una regressione. E, incredibile a dirsi, c'è un pochino di bad clipping e giocando il due compare anche la nebbia. Sacrilegio!!! Belli ma nulla più *Street Fighter EX3* e *Kessen*, non altrettanto *Eternal Ring* e *A-Train VI*.
D'altra parte i film in DVD non giapponesi non hanno nessuna intenzione di funzionare, pur appartenendo alla stessa "regione". Gli early-adopters italiani non potranno quindi godere di tale funzione. A proposito dei DVD, questa è bella: il salvataggio di *Ridge Racer V* si sovrascrive al software per la lettura degli stessi sulla memory card da 8Mb, che quindi necessita di essere reinstallato tramite l' Utilities CD presente nella confezione. E la PS2 sarà retrocompatibile con la totalità dei giochi per Psx, anzi no; non apporterà comunque nessun beneficio grafico a questi, anzi sì. Dopo aver appurato che la tanto sbandierata retrocompatibilità non era attuabile nel 100% (ma raggiunge comunque un buon 95%) dei casi, Sony ha inserito nel suo gioiello la possibilità di migliorare sotto vari aspetti i giochi per il 32-bit funzionanti: grazie al *Graphic Interpolation function*, le texture appaiono più pulite e prive di spixellature e i risultati, da gioco a gioco, vanno dal poco al molto interessante.
Grande anche l' *Optimal Reading Speed*, che rende i caricamenti più veloci, stavolta passando da un buon 50% a impercettibile in relazione ai diversi titoli. In conclusione: la PS2 è una console splendida, potentissima e destinata con ogni probabilità a ripetere il successo di Psx; sta di fatto che, al contrario di quanto sostenevano i facili entusiasmi della vigilia, si pone all'interno del normale sviluppo evolutivo del settore, senza creare l'abisso che molti avevano prospettato.







QUESTO MESE A GLOBO...

X-BOX

Finalmente svelato ufficialmente il progetto della Microsoft per la conquista del mondo delle console



PAGINA 10

GLI EROI DEL DC

Marvel vs Capcom 2 è quasi pronto e le sorprese sembrano non finire mai



PAGINA 11

NINTENDO IN CRISI?

Gli Stati Uniti sembrano aver voltato le spalle al 64bit della Nintendo. Sarà vero?



PAGINA 11

DI NUOVO SOLDATI

Commandos 2 è quasi pronto per raggiungere i negozi, sperando di essere all'altezza del predecessore.



PAGINA 12

A CURA DI ANDREA PALMISANO E RAFFAELLO RUSCONI

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

NINTENDO64

ZELDA CAMBIA ANCORA NOME



L'attesissimo seguito di *Ocarina of Time*, precedentemente conosciuto come *Gaiden* e quindi come *The Mask of Mujula*, ha recentemente cambiato nuovamente nome, almeno in America. Se in Giappone il gioco, in uscita il prossimo 27 aprile, è infatti conosciuto ancora col precedente titolo, negli Stati Uniti è ora atteso per il 23 novembre come *Legend of Zelda: Majora's Mask.*
Assieme a questo aggiornamento sono giunte, però, anche numerose notizie interessanti riguardo la meccanica di gioco. Innanzitutto, come già si sapeva, in questa nuova avventura Link avrà solamente 3 giorni di tempo per salvare il pianeta dall'impatto con una immensa luna in rotta di collisione. I programmatori del gioco (tra i quali, lo ricordiamo, non figura il buon Shigeru Miyamoto) hanno implementato anche una complessa routine di comportamento per gli abitanti dei vari villaggi i quali svolgeranno diverse attività in base al momento della giornata in cui si trovano. Un accorgimento questo forse non troppo originale, visto che era stato introdotto già dal meraviglioso *Shen Mue*, ma di certo gradito; d'altra parte si tratta di un passaggio importantissimo nel rendere l'intelligenza artificiale dei personaggi secondari il più realistica e credibile possibile. Per quanto riguarda uno degli aspetti principali del gioco, vale a dire la possibilità di indossare le varie maschere per ottenere abilità precluse a Link, le ultime notizie affermano che esse porteranno con sé anche i ricordi dei precedenti possessori delle stesse, aprendo quindi enormi possibilità di sviluppo "psicologico" del gioco. Oltre alle maschere, il nostro eroe potrà raccogliere durante l'avventura ben 4 strumenti, molti di più quindi della semplice Ocarina del precedente episodio. L'utilizzo di questi non è ancora stato chiarito, ma non dovrebbero essere troppo distanti da quelli di *Ocarina of Time*. Per quanto riguarda l'annosa questione dell'utilizzo dei 4Mb aggiuntivi, direttamente dagli uffici Nintendo è giunta la notizia che sarà necessario possedere l'espansione, al pari di *Donkey Kong 64*. Non resta quindi che attendere l'uscita del gioco per vedere se saprà rivelarsi all'altezza dei precedenti capitoli.

PC WINDOWS

007 MISSIONE NEGLI UFFICI ELECTRONIC ARTS

È E' ufficiale, ma se parlava ormai da parecchio tempo: il colosso americano ha acquistato dalla id, la licenza di sfruttare il motore grafico dello straordinario *Quake 3Arena*. Il primo titolo a beneficiare di questa grandiosa acquisizione è il gioco basato sull'ultimo film di James Bond "The World is not enough". Il gioco verrà sviluppato per PC, Psx e PS2.
Ambientato in una decina diverse località (Istanbul, Baku), questo sparatutto in soggettiva dovrebbe permettervi di nascondervi, di utilizzare un superaccessoriato arsenale in pieno stile Bond e più di 20 armi. E' ancora presto per conoscere altri dettagli del gioco, ma in versione PC dovrebbe supportare il multiplayer sia via Internet sia in rete locale.

PLAYSTATION 2

Dead or Alive 2 su PS2



Nuove informazioni giungono riguardo a questo interessantissimo picchiaduro 3D sviluppato da Tecmo. La versione PlayStation 2 godrà di 7 modalità di gioco, tra cui Arcade, Time Battle, Tag Battle e, il più interessante, Super Real Tag Mode. Quest'ultimo permetterà a 4 giocatori di scontrarsi contemporaneamente nell'arena di gioco; staremo a vedere come i programmatori abbiano sviluppato questa promettente opzione. L'uscita del gioco è prevista per il 30 marzo.

La PS2 è troppo calda

Sony ha recentemente annunciato che entro la fine dell'anno ha in programma un leggero cambiamento nell'architettura interna di PS2: sembra infatti che le console da quel periodo in poi godranno della tecnologia a 0.18 micron, al posto dell'attuale 0.25. I benefici saranno immediatamente riscontrabili in una minore produzione di calore da parte dell'emotion engine, evidentemente ritenuto eccessivo.
Al momento non è chiaro se le console occidentali, la cui commercializzazione avverrà proprio in quel periodo, godranno di tale modifica.

Wild Wild Racing, correre su PS2 (ancora)



Si fa sempre più interessante, almeno a giudicare dalle immagini, l'esordio di Imagineer su PlayStation 2. Il titolo in questione è *Wild Wild Racing*, previsto per il 27 aprile in Giappone. Tra le caratteristiche più interessanti vanno di certo segnalati gli effetti atmosferici in tempo reale che condizioneranno il manto stradale e quindi la relativa guidabilità delle vetture. Saranno presenti cinque modalità di gioco: Quick Race, Championship, Attack Mode, Challenge e Versus Mode.

ASSEMBLER Le ultime dal mondo dell'hardware

RAMPAGE

Non sono ancora arrivate nei negozi le famigerate Voodoo4 e Voodoo5 che già si parla di futuro in casa di 3dfx. Infatti la casa americana ha finalmente confermato, dopo una serie incredibile di smentite, l'esistenza di una nuova scheda il cui nome in codice è "Rampage".

UNA NUOVA ERA

L'AMD ha rilasciato il primo Athlon a 1Ghz. E' un evento straordinario per l'industria dei videogiochi che segnerà un'epoca. Mai nessuna casa (nemmeno l'Intel) produttrice di processori si era spinta così in avanti: il prezzo base sarà di 1,299 dollari e per ora a tiratura di 1000 pezzi. L'AMD ha rilasciato, comunque, processori di fascia più "bassa" vedi gli Athlon a 950Mhz e a 900Mhz.

NUOVO INDIRIZZO

Anche il colosso americano Dell ha deciso di entrare nel mondo dell'accelerazione 3D, producendo una scheda basata sulla tecnologia GeForce 256 sfruttando le nuove memorie DDR per un totale di 64Mb.

3DFX SEMPRE AL COMANDO

La 3dfx detiene ormai da circa 8 mesi la leadership nel mercato americano nella vendita di schede 3D: i modelli Voodoo 3 2000 e Voodoo3 3000 hanno conquistato per velocità, prezzo e prestazioni gli utenti d'oltreoceano sin dall'aprile '99, mese del loro rilascio sul mercato. La nota curiosa è che entrambi i modelli ai primi posti della classifica sono in versione PCI...

Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

PC WINDOW

L'X-Box: la migliore macchina di sempre?



Finalmente, dopo mesi di gossip, Bill Gates ha rivelato al mondo al Game Developers di San Jose il famigerato X-Box, una console che dovrebbe rivoluzionare il mercato videoludico nei prossimi anni, più specificatamente nel Natale 2001, data del probabile rilascio.

Le partnership raggiunte dal colosso di Redmont sono a dir poco impressionanti, così come le specifiche tecniche della macchina. Innanzitutto ci sarà un processore targato Intel, dopo la dipartita "clamorosa" di AMD che dopo questa defaillance ha visto dimezzare il valore delle proprie azioni.

Eccovi le straordinarie specifiche tecniche:

- Intel Pentium III 600Mhz
- X-Chip creato da NVIDIA a 300Mhz
- 64 MB di Memoria
- Hard Disk da 8 GB
- DVD 4x
- 4 porte per i controller
- Porta per Ethernet
- 300 milioni di poligoni per secondo (uaz!)
- Compressione delle texture 8:1
- Simultanee texture per poligono
- 1920x1080 come risoluzione massima
- 64 canali audio

Positivi i primi commenti dei produttori di videogiochi come Electronic Arts e Activision.

La Microsoft sta cercando di allargare il parco sviluppatori cercando con insistenza case come Capcom, Namco, Enix, Hudson Soft e Konami, che sembra già al lavoro su una conversione di *Metal Gear Solid*. L'Activision sta preparando una versione apposita del suo *Tony Hawk*, mentre Square Soft sta prendendo in considerazione l'ipotesi di sviluppare qualche titolo. Nei prossimi mesi vi riferiremo sulle probabili novità.

DREAMCAST

RPG ONLINE SU DREAMCAST



La misconosciuta software house Takuyo ha annunciato di essere al lavoro su di un GDR per Dreamcast, intitolato *Ring Age*, previsto per l'estate in Giappone. L'aspetto di sicuro più interessante del titolo è la possibilità di gioco on line che offre: sarà possibile infatti far parte di un party composto da altri giocatori in carne ed ossa e viaggiare o combattere online. Proprio per agevolare lo scambio di dati senza troppi intoppi, la grafica non sarà quanto di meglio si sia visto sull'hardware Sega.

PC WINDOWS

AVETE VISTO LANCILLOTTO?

Doveva succedere prima o poi: anche il grande Artù e tutto il suo reame approdano sui nostri PC. La Mythic Entertainment ha annunciato *Dark Age of Camelot*, un nuovo GDR ondine. Questo titolo vedrà la luce nei primi tre mesi del 2001 e sarà un massiccio Gioco di Ruolo via Internet, ambientato dopo la morte del grande Artù. I giocatori potranno appartenere a uno dei tre reami implementati e non potranno massacrarsi tra loro ma saranno "incoraggiati" a combattere i rivali. L'obiettivo dichiarato del presidente della Mythic, Mark Jacobs, è quello di creare un nuovo capitolo delle leggende arturiane: per fare ciò hanno sviluppato un GDR orientato all'azione e che utilizzerà la tecnologia NetImmerse 3D in grado di supportare le schede accelerate dell'ultima generazione. Per i neofiti è prevista la creazione delle aree dedicate appositamente ai Newbie, dove non si potrà essere massacrati. Si profila uno scontro con un altro hit d'oltreoceano, *Ever Quest*: chi riuscirà a prevalere?



LA SCHEDA PIU' VELOCE DELLA LUCE

Volete comprare la migliore scheda 3D sul mercato? La Diamond Viper II della S3 ha sbaragliato la concorrenza nelle ultime rilevazioni con il benchmark Video2000: provata su un Pentium III a 733Mhz, la suddetta meraviglia ha ottenuto il punteggio record di 2613 punti. Tra le sconfitte troviamo l'ATI, la 3dfx e le NVIDIA GeForce prodotte dalla Creative e della Annihilator.

PLAYSTATION SU PC

La Connectix ci riprova e fa uscire il Virtual Game Station per PC che potrà far girare i giochi per Psx su Pentium II, Pentium III e Celeron. Supporterà la tastiera, joypad e altre periferiche. Il prezzo consigliato in Nord America è di 29 dollari.

ANCHE LA INTEL RAGGIUNGE QUOTA 1GHZ

Dopo l'annuncio e il rilascio da parte di AMD dei nuovi processori Athlon alla frequenza record di 1Ghz, anche l'Intel hanno annunciato di aver messo in produzione un chip alla stessa frequenza del rivale. Insomma, noi videogiocatori potremo solo guadagnarci da questa sfida tra i due colossi.

NVIDIA INSIEME A INTERPLAY

L'Interplay ha annunciato di aver stipulato un accordo con l'NVIDA, produttrice del chip GeForce e di tutta la famiglia TNT, per realizzare un nuovo gioco 3D in grado di sfruttare al massimo le potenzialità del suo innovativo chipset. Il titolo del gioco non è ancora noto.

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

DREAMCAST

Marvel vs Capcom 2, il ritorno degli eroi

Il progetto *Marvel Vs. Capcom 2* procede a gonfie vele negli uffici della software house nipponica Capcom e si configura sempre di più come uno dei più interessanti picchiaduro 2D di prossima uscita. Basato su scheda Naomi, stretta parente della prima console a 128-bit sul mercato, sarà commercializzato su Dreamcast in giappone il 30 marzo, praticamente in contemporanea con la versione da sala giochi. Capcom, ben conscia della difficile fase che il mercato dei coin-op sta attraversando, soprattutto in Giappone, ha deciso di rendere la versione arcade e quella casalinga direttamente interfacciabili tramite VMS al fine di sbloccare modalità e personaggi segreti.



Purtroppo questa interessante opzione non sarà disponibile nei cabinati occidentali del gioco.

A questo proposito merita sicuramente una menzione l'elevatissimo numero di alter ego digitali selezionabili, 40 su Dreamcast e addirittura 52 per la versione da sala. Non è stato ancora possibile chiarire se i 12 personaggi extra siano presenti anche sulla console Sega come segreti o se facciano effettivamente parte di una qualche specie di "esclusiva" per al versione coin-op.

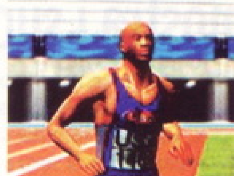
Per quanto riguarda le particolarità di questo secondo episodio, innanzitutto va sottolineato che l'abbandono della vetusta scheda CPS2 in favore della Naomi abbia permesso ai programmatori di inserire un numero decisamente maggiore di animazioni ed effetti speciali. E' stato inoltre potenziato il sistema delle Variable Combo; queste devastanti mosse saranno ora effettuabili addirittura con 3 personaggi contemporaneamente e vi lascio immaginare la spettacolarità del risultato... Oltre a ciò è stato introdotto l'interessante Delayed Hyper Combo, che di fatto permette ai tre compagni di eseguire le Hyper Combo uno dopo l'altro. Il successo o meno del titolo sarà quindi determinato dalla capacità di Capcom nell'inserire elementi che possano rinfrescare un genere che dimostra qualche segno di stanchezza.



NINTENDO64

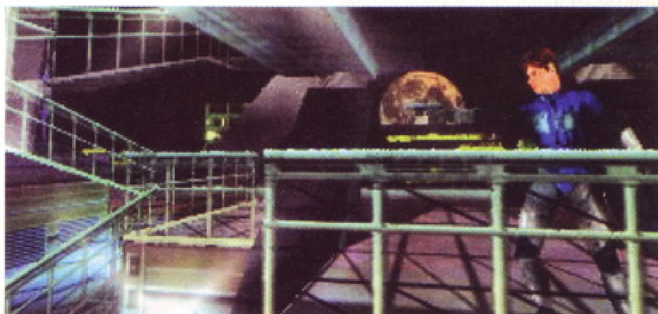
Brutte notizie in casa Nintendo

Sembra purtroppo che Nintendo 64 stia iniziando a dare pesanti segni di cedimento anche sul mercato USA, che rappresenta a tutti gli effetti il luogo in cui è installata la gran maggior parte dei 64 bit della grande N in commercio. Alle dichiarazioni della Electronic Arts, che aveva sottolineato le pessime vendite dei propri titoli nel periodo natalizio, si sono purtroppo aggiunte quelle della Konami. La gloriosa software house giapponese ha infatti lasciato trapelare dalla sua sede americana inquietanti notizie secondo le quali *Track & Field 2000*, assieme a un non meglio precisato gioco di hockey attualmente in fase di programmazione, saranno con tutta probabilità gli ultimi prodotti Konami che vedranno la luce negli Stati Uniti. Il problema? Sempre lo stesso, ovvero le vendite di molto sotto le aspettative durante il periodo Natalizio.



Pessime notizie in casa Nintendo

Visto che le disgrazie non vengono mai da sole, ecco che Rare ha annunciato l'ennesimo ritardo di *Perfect Dark*, sicuramente il titolo – assieme a *The Legend of Zelda: Majora's Mask* - più importante della line up 2000. Lo sparatutto in prima persona, seguito non ufficiale del meraviglioso *007: Goldeneye*, non sarà in commercio in America prima del 22 maggio, spostato di più di un mese rispetto alla precedente data di uscita (11 aprile). Se l'ennesimo ritardo (ricordiamo che il titolo era stato precedentemente annunciato per dicembre '99) non può che dare fastidio, d'altra parte va detto che nella beta che era stato possibile testare si erano riscontrati numerosi fastidiosi rallentamenti e crolli del frame rate. E' probabile e auspicabile quindi che il periodo che separa dall'uscita del gioco sarà dedicato alla correzione dei problemi del motore grafico. Al ritardo di *Perfect Dark* si aggiunge purtroppo l'eliminazione per motivi tecnici di una gustosissima feature precedentemente annunciata, vale a dire la possibilità, tramite Game Boy Camera, di trasferire il proprio volto ai personaggi nel gioco vero e proprio.



MONKEY BUSINESS
Il mercato dei videogiochi

TEMPO DI BILANCI

La Havas Interactive con l'acquisizione della Cendant Software ha aumentato la propria penetrazione nel campo dell'intrattenimento multimediale. I risultati finanziari parlano di 65.8 milioni di dollari guadagnati nell'ultimo anno sui 540 totali incassati da questa multinazionale. La Havas stima di crescere ulteriormente del 50% tra il 1999 e il 2002. Gli investimenti per l'anno 2000 parlano di 130 milioni di dollari per sviluppare e sostenere titoli del calibro di *Diablo 2*, *Homeworld: Cataclysm*, *Ground Control* e *Tribes 2*.

LEGGERA FLESSIONE IN CASA EIDOS

Anche la casa distributrice di *Tomb Raider* ha reso noti i suoi numeri: rispetto allo scorso anno in questo stesso periodo, l'Eidos ha accusato una flessione del 19% con soli 65 milioni di dollari guadagnati.

L'ULTIMA VOLTA...

L'Electronic Arts ha annunciato che *Ultima Online* ha raggiunto uno strepitoso record: il mondo fantasy creato dalla Origin ha superato quota 150,000 utenti. In questo mese la Origin lancerà una nuova espansione *Ultima Ondine: Renaissance* che raddoppierà il territorio presente in Britannia. Saranno introdotte delle "safe zone" dove solo i giocatori consensualmente potranno combattere tra loro. Sono state aggiunte nuove possibilità per creare dimore ed è stata facilitata la creazione di un gruppo d'avventura. Agli iscritti ai server della Origin non verrà richiesto l'acquisto del CD.

IL WRESTLING AL POTERE!

La THQ deve la maggior parte dei suoi introiti alle vendite stratosferiche di *WWF WrestleMania 2000* sia per Nintendo 64 sia per GameBoy Color. Il guadagno è stato circa del 37%.

NEO GEO POCKET

Il Neo Geo Pocket mostra i suoi gioielli

Il futuro prossimo sembra essere particolarmente roseo per i possessori di Neo Geo Pocket, visto che i titoli che saranno commercializzati nei prossimi mesi sono a dir poco interessanti, a cominciare dal secondo episodio di *Metal Slug*, intitolato per l'occasione *Metal Slug: 2nd Mission*. Graficamente il titolo si candida alla palma di miglior gioco mai apparso su console portatile, almeno a giudicare dagli screenshot. La meravigliosa giocabilità si manterrà pressoché invariata, pur disponendo di nuovi mezzi e della possibilità di controllare più di due personaggi. Disponibile da 9 marzo nel Sol Levante, è in attesa di una conversione per il mercato americano. Altro titolo da tendere in grande considerazione è *Last Blade*, conversione di uno dei migliori picchiaduro 2D disponibili su PlayStation. Duelli all'arma bianca nel Giappone feudale con personaggi splendidamente animati e fondali di gran classe. Similmente a *Snk Vs. Capcom*, anche *Last Blade* introdurrà due sottogiochi bonus chiamati "Kanzaki 13" e "Escape from the Hell Gate"; in uscita il 16 marzo. Anche Sega Toys darà il suo contributo alla causa con *Bikkuriman 2000*, un titolo ispirato all'omonima serie a cartoni animati che sarà costituito da una collection di mini giochi. Il titolo sarà linkabile, tramite apposito cavo, alla versione Dreamcast prevista per quest'anno. Di maggior interesse è la conversione del famoso sparatutto *Cotton*, atteso per il 23 marzo e che vedrà ancora protagonista l'omonima streghetta in sella alla sua scopa volante. Concludiamo questa rassegna con *Memories Off Pure* sviluppato da Kid, un'avventura grafica anch'essa compatibile con la versione DC.

PLAYSTATION

La storia infinita di Dragon Quest VII

Dragon Quest VII è di certo uno dei titoli più posticipati di tutti i tempi, e le notizie sui possibili motivi dei suoi ritardi si susseguono di continuo.
Ora la data d'uscita sembra essere fissata per maggio, a causa di una presunta retro incompatibilità del gioco con la PS2.
Non resta che sperare che questo sia l'ultimo dei numerosi ritardi che hanno caratterizzato l'attesissimo GDR Enix, ormai in fase di sviluppo da più di quattro anni.



PC WINDOWS

Linee nemiche

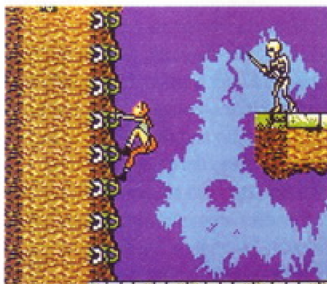
Sta arrivando l'atteso seguito di *Commandos: behind the enemy lines*, uno strategico in tempo reale ambientato nella Seconda Guerra Mondiale che ha venduto la bellezza di 1,200,000 copie in tutto il mondo (750,000 solo in Europa e 150,000 in Inghilterra). Il gioco, programmato dagli spagnoli dei Pyros Studios, oltre per l'ottima giocabilità e l'ottima grafica bidimensionale, divenne famoso per la difficoltà mostruosa in alcune missioni. In questo sequel dovremo affrontare 12 missioni in single player tra l'Europa, l'Asia e il Pacifico e sarete aiutati da due nuovi membri. Il team di sviluppo ci sta lavorando da oltre due anni e quindi, vendendo la cura che hanno riposto nella prima versione, siamo convinti che anche questa volta gli spagnoli faranno centro.



GAMEBOY COLOR

LARA SU GAMEBOY COLOR

È ormai confermato e ne avevamo già parlato: anche l'handheld più venduto al mondo, godrà di una edizione ridotta di *Tomb Raider* in relazione alle proprie capacità: ecco quindi che Tomb *Raider: Starring Lara Croft* – questo è il titolo - è diventato un platform bidimensionale piuttosto classico, esaltato però da una realizzazione tecnica che promette di spremere l'hardware davvero al massimo. La cartuccia, della capacità di 4 Mega e compatibile solo con il Game Boy Color, vedrà infatti una Lara composta da 48 pixel e ben 2000 (!) animazioni in grado di compiere tutte le azioni che l' hanno resa famosa, come correre, saltare, arrampicarsi e appendersi alle sporgenze. Tutto questo condito da una trama originale, un buon numero di livelli, un uso massiccio del colore e addirittura scene di intermezzo.





VENDITE ECCELLENTI PER PS2

Sony ha annunciato con una punta di orgoglio che il suo "mostriciattolo" a 128-bit ha venduto, nei primi 3 giorni, la bellezza di 980.000 esemplari, solamente 20.000 sotto la soglia del milione che si era prefissata; il motivo è da ricercarsi nella mancanza di memory card da 8 Mb da inserire nella confezione. La distribuzione continuerà con 500.000 macchine al mese.

SQUARE CAMBIA DISTRIBUTORE

Interessante cambio di distributore per i titoli SquareSoft in Europa; la famosa software house nipponica ha interrotto il proprio rapporto con Sony per stipulare un accordo con Crave/SVG, che si occuperà di distribuire le versioni PAL dei prossimi prodotti Square. Per quanto riguarda l'Italia, questo significa passaggio di consegne tra Sony Italia e Halifax. I prossimi titoli che beneficeranno di questa intesa saranno *Front Mission 3, Vagrant Story, Parasite Eve 2* e *Final Fantasy IX*.

ARRIVA DINOSAUR

Importante accordo quello stipulato a metà febbraio tra Disney Interactive e Ubi Soft Entertainment, a maggior ragione in prossimità dell'uscita nei cinema del nuovo lungometraggio della casa di Topolino, *Dinosaur*. La software house transalpina si occuperà infatti della realizzazione del videogioco, previsto per Psx, PS2, Pc, Dolphin e Dreamcast. Dalla press relase giunta in redazione si può immaginare che si tratti di un classico action/adventure 3D, anche se è ancora presto per parlarne vista l'assenza di immagini del gioco.

NASCE UBI VENTURES S.A.

Ubi Soft Entertainment ha recentemente creato una apposita struttura al fine di accelerare il suo sviluppo nel campo delle attività legate alla "New Economy", Ubi Ventures S.A. La società dal capitale iniziale di 100 milioni di euro sarà specializzata nella creazione, nella partecipazione azionaria, e nel finanziamento di start-up legate alla "New Economy".

novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità

PC WINDOW

IL RITORNO DI CHRIS TAYLOR

Uno dei giochi più attesi è *Dungeon Siege* ed è stato presentato al recente Gamestock. L'ultima creazione di Chris Taylor, autore per i disinformati del primo fortunato *Total Annihilation*, offrirà a noi videogiocatori un Gioco di Ruolo con molteplici elementi strategici, il tutto in uno stupendo ambiente 3D. Nella parte di un giovane contadino inizieremo la nostra avventura: dopo il saccheggio, il nostro eroe partirà alla ricerca dei cattivi, pronto a ottenere vendetta.
In *Dungeon Siege* potremo costituire un party da 10 persone e comprare gli oggetti pagandoli il prezzo reale: se non saremo soddisfatti potremo rivenderli a prezzo pieno. Se possediamo due mezze pozioni, potremo combinarle risparmiando così spazio nello zainetto. Il gioco, completamente in 3D, vi permetterà di ruotare la telecamera per seguire al meglio l'azione. Il dettaglio grafico e gli effetti speciali sono ancora in fase di sviluppo, ma da quello che abbiamo visto *Dungeon Siege* sembra eccellente sotto quest'aspetto. Il gioco che sarà supportato via Lan e tramite il MS Gaming Zone dovrebbe vedere la luce nel 2001.

VARIE

Tutti insieme con l'MP3

Sembra davvero incredibile il boom che ha interessato il formato .mp3 negli ultimi mesi, tanto che oramai si trovano accessori per ascoltare i famosi file sonori praticamente per ogni apparecchio elettronico.
Oltre ai telefoni cellulari e agli orologi da polso, anche Game Boy e Dreamcast godranno infatti di una periferica dedicata: per il portatile Nintendo si tratta di un piccolo lettore da inserire nella parte inferiore, con tanto di jack per le cuffie.
Altrettanto interessante è la versione Dreamcast, che sembra essere stata confermata da Sega stessa: si tratterà infatti di una VMU, la classica memory card, dotata però di molta memoria in più che gli permetta di conservare un buon numero di brani al suo interno.

PLAYSTA-

Il calendario di Final Fantasy

Squaresoft ha annunciato le date di uscita per i prossimi tre episodi della serie *Final Fantasy*. Salvo slittamenti, a dire il vero piuttosto probabili, il nono e ultimo capitolo su hardware a 32-bit sarà rilasciato nel luglio 2000, mentre per vedere il debutto della serie su PS2 bisognerà per forza attendere il 2001. *Final Fantasy X* è infatti previsto per la prossima primavera mentre l'esordio della saga nell'online gaming tramite l'undicesimo episodio è previsto per la fine del prossimo anno.



DREAMCAST

SUPER RUNABOUT

La Climax ha recentemente rilasciato nuove immagini del suo interessantissimo *Super Runabout* per Dreamcast. Il titolo, lo ricordiamo, segna il debutto della serie sulla console Sega. I due precedenti episodi, disponibili su Psx, sono caratterizzati da un gameplay che fa leva sulla possibilità di guidare diversi mezzi praticamente dappertutto, saltando ponti sospesi e utilizzando i binari della metropolitana. Pur non essendo capolavori, entrambi i titoli hanno raccolto un buon successo grazie alla notevole dose di divertimento che sapevano trasmettere.



DOLPHIN

NIENTE DELFINO NEL 2000

La notizia era nell'aria, ma solo pochi giorni fa è giunta la conferma dell'effettivo ritardo per il debutto americano della attesissima nuova console Nintendo, il Dolphin, precedentemente previsto per la fine dell'anno. Ben conscia dell'importanza che questa riveste per il futuro della società, la grande N ha preferito posticipare l'uscita ad una non precisato mese del 2001. Al di là della delusione dei fan, è fondamentale che la commercializzazione del Dolphin venga fatta come si deve, al fine di evitargli la triste sorte che sta attraversando il Nintendo 64; ben venga quindi il ritardo se sarà sinonimo del ritorno della Nintendo ai vertici della categoria.

GAMEBOY

STAR OCEAN ARRIVA SU GAMEBOY

È in arrivo, per mano di Enix, il debutto della serie *Star Ocean* sul portatile Nintendo. La versione Game boy rappresenterà effettivamente la continuazione di *Second Story*, l'episodio apparso di recente su Psx e accolto con giudizi contrastanti. Saranno presenti 12 personaggi di cui 3 utilizzabili contemporaneamente nel party.
Sicuramente, al di là della qualità della conversione, *Star Ocean* rappresenterà una boccata di aria fresca nel panorama Game boy, da sempre intasato da platform game.

NINTENDO

LINE UP NINTENDO

Recentemente Nintendo ha reso nota la sua line up dei titoli prossimamente disponibili sul mercato americano per Nintendo 64 e Game Boy Color

Nintendo 64
Pokemon Stadium - *6 Marzo*
Excitebike 64 - *1 Maggio*
Perfect Dark - *22 Maggio*
StarCraft 64 - *12 Giugno*
Kirby 64 - *12 Giugno*
Banjo-Tooie - *Estate*
The Legend of Zelda: Mask of Mujula - *Autunno*
Pikachu VRS - *Natale*
Conker's Bad Fur Day - *Natale*
Mickey Racing - *Prossimo Natale*
Eternal Darkness - *TBD*
Mini Racers - *TBD*

Game Boy Color
Pokemon Trading Card Game *10 Aprile*
Wario Land 3 - *29 Maggio*
Alice in Wonderland - *12 Giugno*
Donkey Kong Country - *26 Giugno*
Crystalis - *26 Giugno*
Pokemon Attack - *Estate*
Legend of Zelda Triforce Series (serie di 3 giochi) *Estate, autunno, Natale*
Little Mermaid 2 - *Autunno*
Perfect Dark – *Natale*

Non può non strappare un sorriso *StarCraft 64*, titolo che si sta dirigendo a grandi passi verso la palma di "titolo più posticipato della storia". Tra i giochi da tenere d'occhio c'è sicuramente *Conker's Bad Fur Day*, soprattutto all'indomani del drastico rinnovamento che gli ha affibiato un bel "mature" sulla confezione...

PC WINDOW

ANCHE DALLA ID SI SCAPPA...

Periodo di defezioni anche in casa id: David "Zoid" Kirsch lascia John Carmack e soci. Il fido Zoid, ingaggiato per sviluppare la versione di *Q3 Arena* per Linux e per sviluppare le mappe per la modalità "Capture the Flag", non ha rinnovato il suo contratto, scaduto il 29 febbraio di quest'anno. Zoid, autore tra l'altro di un pak gratuito di missioni aggiuntive sempre per questo giocone, è entrato in un nuovo team chiamato Retro Studios che svilupperà giochi per le console Nintendo della prossima generazione (Dolphin?).

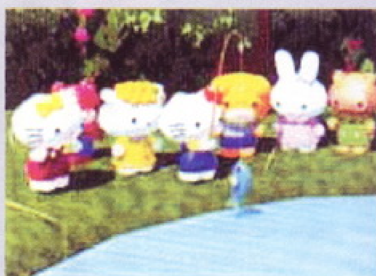
DREAMCAST

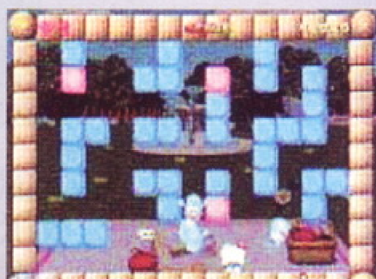
Star Wars approda su Dreamcast



Al contrario di quanto si era sperato in un primo momento, la versione Dremcast di *Star Wars Episodi 1: Racer* sarà una conversione non dell'arcade attualmente in fase di sviluppo, bensì del titolo già comparso qualche mese fa su Pc e Nintendo 64. I benefici che otterrà da questo passaggio saranno limitate ad una maggiore fluidità, velocità e definizione oltre che a un frame rate ancorato sui 60 fps. Tutta roba prevedibile, a parte la possibilità di inserire i propri tempi su Dremcast Network e confrontarli quindi con i giocatori del resto del mondo.

Dilaga la "Hello Kitty" mania





Probabilmente non saranno in molti qui in Italia a conoscere Hello Kitty, sta di fatto che il gattino creato dal geniale Sanrio (autore anche del cane Purin) è una vera istituzione nel paese del Sol Levante. Cuscini, peluches, quaderni, penne, adesivi, praticamente qualsiasi cosa possa venire in mente fa parte del fortunato franchise. Anche Sega sembra non aver potuto resistere a questa tendenza tanto da proporre un'edizione limitata del suo Dreamcast, un gioco di prossima uscita (un puzzle game, tale *Hello Kitty's Magical Block*) e addirittura un programma per spedire le e mail. Grandioso.

Nuovo web browser

PlanetWeb ha recentemente annunciato la prossima commercializzazione dell'edizione 2.0 del suo browser per Dreamcast; questa nuova edizione potrà godere di una buona serie di novità, come il supporto per la riproduzione di file MP3, la piena compatibilità con la tecnologia Flash 3.0, PNG, JavaScript, e la possiblità di implementare la vibrazione tramite puru puru per i titoli giocati in rete. Tutto ciò renderà sicuramente la navigazione tramite Dremcast molto più agevole oltre a consentire la corretta visualizzazione di praticamente tutte le pagine web.

PLAYSTATION

IL RITORNO DI PERSONA 2



Atlus ha presentato un nuovo episodio per Psx del suo fortunato RPG, intitolato *Persona 2 - Eternal Punishment*. Atteso per quest'estate in giappone, il gioco si baserà sull'engine di *Persona 2 - Innocent Sin*, pur apportando una buona serie di miglioramenti. Il cast dei personaggi vanterà sia nuove comparse che elementi già conosciuti, e al tempo stesso verrà ampliato l'utilizzo del rumor system e del contact system. Anche i dungeon saranno molti di più rispetto all'episodio precedente.



VARIE

Black&White annunciato su Dreamcast e Playstation

Il prossimo, attesissimo titolo di Peter Molyneux, ex "capoccia" di Bullfrog e ora fondatore di Lionhead apparirà anche sugli schermi dei possessori di Dreamcast entro il prossimo Natale. Il titolo di cui stiamo parlando è *Black & White*, ambizioso primo progetto del nuovo team di sviluppo. Ciò che sorprende è l'annuncio della conversione per Psx (non PS2), che avverrà per mano di Midas Interactive e dovrebbe essere pronta per l'inizio del 2001.

PC WINDOW

TURISTI PER CASO



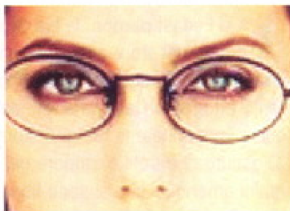
Anche *The Sims*, attuale mega hit della Maxis, sbarcherà in Giappone: dovrebbe uscire proprio nel mese di aprile. Nella versione giapponese il titolo è stato cambiato in SimPeople: non sappiamo se oltre alla localizzazione il team di sviluppo ha apportato qualche modifica per aumentare l'appeal presso il pubblico orientale. In un mercato letteralmente dominato dalle console, se solo dovesse ripetere una parte degli exploit compiuti sul suolo americano, il buon Will Wright potrebbe tranquillamente andare in pensione con un sacco di bigliettoni!

Un'ambiente un po' dark

Se amate gli RTS e vi sentite decisamente "dark", allora alla Egmont Interactive hanno visto giusto: infatti, in estate uscirà *Gothic*, uno strategico in tempo reale molto, ma molto di tendenza. Questo RTS/GDR in completo 3D vi porterà all'interno in un mondo diviso nelle solite fazioni in lotta tra loro. Il giocatore potrà scegliere tra una delle quattro classi possibili e progredirà migliorando le sue abilità; sarà possibile salire nella "gerarchia" dopo alcune combattuto e vinto alcune battaglie. Con il miglioramento delle proprie abilità, questo sviluppo sarà visibile anche nei movimenti e nelle scelte che effettuerà il giocatore. In *Gothic* sarà presente un sistema sociale che avrà effetti sulla giocabilità stessa. Attenzione alle vendette trasversali: se ucciderete un accolito di un qualsiasi clan, sappiate che i suoi "fratelli" vi daranno la caccia; è prevista invece una cooperazione tra i mostri in determinate situazioni. Insomma, *Gothic* potrebbe spingere gli RTS verso un nuovo indirizzo, e sembra avere delle buone potenzialità. Staremo a vedere!

VARIE

LARA ANCHE SUI TOSTAPANE



Non ci siamo ancora arrivati ai tostapane, ma poco ci manca; Eidos ha infatti annunciato per la fine dell'anno l'uscita di un ennesimo titolo che sfrutterà il franchise di *Tomb Raider*. Il gioco, che si chiamerà *Tomb Raider: The Movie* ricalcherà la storia del film in ogni particolare, anch'esso previsto per il quarto trimestre e per il quale, nel frattempo, è stata scelta l'attrice che vestirà i panni della tombarola con la quinta di reggiseno: si tratta della bellissima Angelina Jolie. Se ci concedete una riflessione personale, non possiamo evitare di pensare che Eidos stia davvero inflazionando troppo l'immagine di Lara Croft, il che potrebbe finire per stufare anche i fan più accaniti della serie.

Konami arriva a 100

Konami ha recentemente annunciato che ha in programma di rilasciare ben 100 giochi (avete letto bene, proprio 100) per i vari sistemi nell'anno fiscale 2000, vale a dire entro marzo 2001. Al di là dei dubbi riguardo a come la softco nipponica possa realmente produrre una tale mole di titoli in un anno, la suddivisione di questi è interessante per lo meno al fine di farsi un'idea della quantità di risorse che Konami ha intenzione di dedicare ai vari sistemi; volendo è possibile prendere la mamma di *Castlevania* come esponente per identificare la tendenza dell'intero mercato giapponese. In testa con ben 46 titoli, come prevedibile, si trova la cara vecchia Playstation, forte soprattutto degli oltre 70 milioni di console sparse per il globo. Con un buon distacco segue il Game boy, a quota 26; la console più longeva della storia sembra più in forma che mai, complice l'enorme e in gran parte sopra le aspettative successo della versione a colori. 25 giochi arriveranno invece su hardware PS2, mentre solamente 5 per Dreamcast; merita quindi una considerazione a parte la fiducia enorme di cui gode l'erede di Psx pur a una così breve distanza dal lancio. Altrettanto sorprendente è lo scarsissimo supporto alla console Sega che, pur essendo presente sul mercato da ben più tempo e pur avendo battuto ogni record di vendite (almeno per ora) in America e in Europa sembra non riuscire a spiccare il volo nella terra d'origine. Evidentemente la poco felice eredità del Saturn è difficile da dimenticare, oppure è semplicemente l'hype attorno a PS2 che soffoca il mercato? Fanalino di coda in questa interessante classifica è Nintendo 64, con soli 3 titoli; purtroppo la console della grande N si sta trascinando piuttosto stancamente nel Sol Levante, e starà quindi all'attesissimo Dolphin il compito di risollevare la reputazione nell'home entertainment della storica casa di Miyamoto & Co.

SATURN

C'è vita su Saturno



Proprio quando ormai nessuno ci sperava più, Capcom ha annunciato ufficialmente il suo ultimo titolo che vedrà la luce su Sega Saturn. Si tratta niente meno che di *Final Fight: Revenge*, previsto in giappone per il 30 marzo a 5.800 yen e compatibile con l'espansione da 4MB. Per l'occasione la famosa serie di picchiaduro a scorrimento è diventata un beat'em up 1 contro 1 classico a incontri, con la possibilità però di raccogliere armi e altri oggetti durante la battaglia per infierire sull'avversario.

CLASSIFICHE AMERICANE

TUTTI I FORMATI

	TITOLO	PIATTAFORMA	PRODUTTORE
1	POKEMON YELLOW	GBOY	NINTENDO
2	THE SIMS	PC	EA
3	MARIO PARTY	N64	NINTENDO
4	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	PC	DISNEY
5	GRAN TURISMO 2	PSX	SONY
6	CRAZY TAXI	DC	SEGA
7	POKEMON RED	GBOY	NINTENDO
8	POKEMON BLUE	GBOY	NINTENDO
9	SLED STORM	PSX	EA
10	WWF WRESTLEMANIA2000	N64	THQ
11	NHL 2K	DC	SEGA
12	TONY HAWKS PRO SKATER	PSX	ACTIVISION
13	FEAR EFFECT	PSX	EIDOS
14	ECW HARDCORE REVOLUTION	PSX	ACCLAIM
15	NEED FOR SPEED STAKES	PSX	EA
16	NOX	PC	EA
17	ROLLERCOASTER TYCOON	PC	HASBRO
18	SPYRO THE DRAGON	PSX	SONY
19	DUKES OF HAZZARD	PSX	SOUTHPEAK
20	SUPER MARIO BROS DLX	N64	NINTENDO

TOP TEN PLAYSTATION

	TITOLO	PRODUTTORE
1	GRAN TURISMO 2	SONY
2	TONY HAWK'S PRO SKATER	ACTIVISION
3	GRAN TURISMO	SONY
4	SPYRO THE DRAGON	SONY
5	CRASH BANDICOOT: WARPED	SONY
6	MEDAL OF HONOR	EA
7	METAL GEAR SOLID	KONAMI
8	NBA LIVE 2000	EA
9	MUSEUM VOLUME 3	NAMCO
10	CRASH TEAM RACING	SONY

TOP TEN CONSOLE

	TITOLO	PIATTAFORMA	PRODUTTORE
1	GRAN TURISMO 2	PSX	SONY
2	POKEMON YELLOW	GBOY	NINTENDO
3	TONY HAWK'S PRO SKATER	PSX	ACTIVISION
4	DONKEY KONG 64	N64	NINTENDO
5	POKEMON RED	GBOY	NINTENDO
6	POKEOMON BLUE	GBOY	NINTENDO
7	GRAN TURISMO	PSX	SONY
8	SPYRO THE DRAGON	PSX	SONY
9	CRASH BANDICOOT: WARPED	PSX	SONY
10	MEDAL OF HONOR	PSX	EA

FONTE:

PC WINDOWS

LA CAVEDOG CHIUSA!

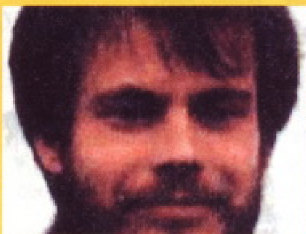
Incredibile: la Cavedog, la software house di *Total Annihilation* ha chiuso i battenti. Il colpo di grazia è stato inflitto da *Total Annihilation: Kingdoms*, balzato alle cronache più per i numerosi bug che per le vendite strabilianti. Titoli come *Amen* e *Elysium* sono stati per ora sospesi.
La GT ha intanto pubblicato *Iron Plague*, la prima e ultima espansione di *Kingdoms*.

ogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e novità Videogiochi e

I NUOVI EROI

A CURA DI ALESSANDRO CASINI

MANFRED TRENZ & I FACTOR 5



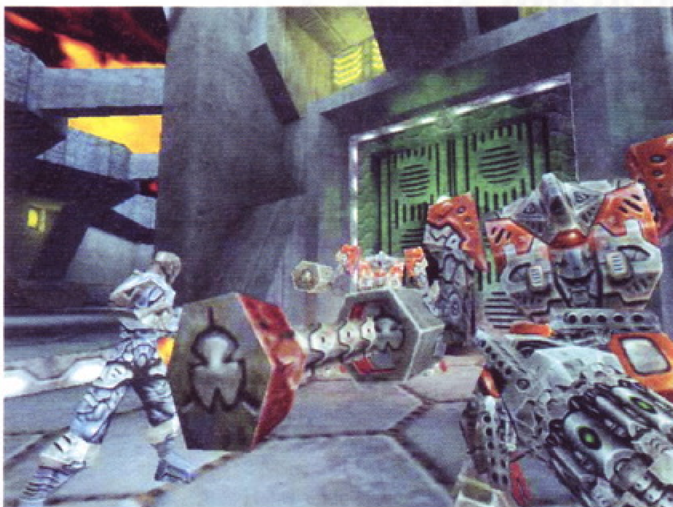
Pochi programmatori europei hanno fatto storia nel mondo dei videogames come lo ha fatto Manfred Trenz. Di nazionalità tedesca Trenz è stato tra i fondatori del gruppo Factor 5 nel 1987 i cui giochi iniziarono ad essere pubblicati dalla Raimbow Arts nel 1988. Si tratta di un gruppo formato principalmente allo scopo di sviluppare giochi di stampo arcade per Amiga e le altre macchine della Commodore che, all'epoca, rappresentavano il mercato di punta per il software su computer. Il gruppo, a causa della mancanza di programmi di sviluppo di loro gradimento assembla un proprio sistema chiamato Pegasus, basato su hardware e software di loro produzione, adattato nel corso degli anni anche alla programmazione di giochi per console a 16 bit. Il loro primo gioco a essere pubblicato è *Katakis*, un clone di *R-Type* talmente ben fatto da far decidere all'Activision, dopo l'acquisto della licenza del gioco della Irem, di affidare loro la programmazione di una versione per computer. Sfortunatamente per termini di contratto fu preteso che il lavoro fosse finito in soli 3 mesi e il risultato finale fu buono ma non eclatante. Il titolo successivo fu *The Great Giana Sisters* un gioco talmente simile a *Super Mario Bros* (addirittura la disposizione degli oggetti era la stessa) da costringere la Nintendo a fare causa alla Rainbow Arts con la pretesa di far ritirare il gioco dal mercato. Così fu, ma la vera gloria arrivò nel 1990 con *Turrican*, e la folla impazzisce! Sviluppato da Trenz in persona e con le musiche del geniale Chris Hulsbeck (già autore delle musiche riarrangiate della conversione di R-Type), *Turrican* era un plattform/sparatutto eccezionale sia come concept che come realizzazione tecnica. Le conversioni non tardarono ad arrivare su tutti i formati, in particolare per C64 dove a detta di molti risultava migliore che nella versione Amiga, così come i sequel sviluppati su console e computer. I Factor 5 hanno sviluppato varie conversioni e giochi per altre software house come ad esempio la Konami per la quale hanno realizzato la versione Game Boy di Contra Spirits. Nel 1995 i Factor 5 si spostano dalla Germania alla California del nord mentre Trenz rimane alla Rainbow Arts a cui restano anche i diritti per Turrican. Allo stato attuale Trenz sta lavorando ad un nuovo *Turrican* per computer e console mentre i Factor 5 stanno sviluppando un gioco simile chiamato *Thornado*. Hulsbeck non lavora più di tanto alle musiche per videogames e l'ultima sua performance nel settore risale alle musiche di *Tunnel B1*.



PC WINDOWS

La Minaccia Fantasma 2

La Lucas, pardon, la Ion Storm volevamo dire è la protagonista indiscussa degli store americani: infatti, due delle più grosse catene americane distributrici di videogiochi e computer hanno messo in vendita – finalmente!- il tanto agognato *Daikatana*. Se siete rimasti incredibili, beh non siete stati gli unici: immaginate le facce di Romero e dei boss dell'Eidos, completamente all'oscuro di tutto! Lo stupore più grande però devono averlo provato i nostri amici americani che si sono fiondati d'assalto direttamente sia a CompUsa , sia a BestBuy, le due catene "cadute" in fallo. Infatti, il gioco non è mai arrivato nei suddetti store; la verità è che la stessa Eidos sperava di lanciare nei negozi l'inafferrabile *Daikatana* nel primo week end di marzo, ma l'ennesimo ritardo... Comunque, la stessa casa distributrice aveva confermato questa data alle catene incriminate circa sei settimane prima: adesso la data buona è il 1 di aprile. Per la cronaca, in un dei suddetti store *Daikatana* aveva già prenotazioni per ben 12 copie. Mediate gente!



CHI VINCERA' LA CHAMPIONS LEAGUE?

L'Eidos sta per regalarci il seguito di *Uefa Champions League 1999/2000*, un titolo che ha goduto di un buon successo nella passata stagione.
Sviluppato dal team Silicon Dreams offrirà delle nuove animazioni e una grafica completamente rifatta.
L'unico nostro dubbio riguarda le richieste hardware, eccessive nella versione precedente.

SEMPRE PIU' DARK

Nuova capitolo in vista per la serie *Alone in the Dark* della Infogrames: il simpatico Edward Carnby ritornerà a indagare sulla misteriosa morte dell'amico Charles Fiske, trovato morto in un isola vicino al Maine.
Carnby, inizia così la caccia al killer che ha ucciso il suo migliore amico.

VACANZA AL TROPICO

La software house PopTop (*Railroad Tycoon2*) ha sviluppato in collaborazione con Gathering Developers *Tropico*, uno strategico in tempo reale ambientato in una stupenda isola dei Caraibi.

CLASSIFICHE GIAPPONESI

TOP TEN PLAYSTATION

	TITOLO	PIATTAFORMA	PRODUTTORE
1	TRADE & BATTLE CARD HERO	GBOY	NINTENDO
2	M.S. GUNDAM: GIREN'S AMBITION	PSX	BANDAI
3	POCKET MONSTER SILVER	GBOY	NINTENDO
4	POCKET MONSTER GOLD	GBOY	NINTENDO
5	GUITAR FREAKS APPEND 2ND MIZ	PSX	KONAMI
6	SENKAIDEN	W.SWAN	BANDAI
7	SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL	DC	SEGA
8	AERO DANCING FUN	DC	CRI
9	KENKI CONST. MACHINE	PSX	FAB
10	VAGRANT STORY	PSX	SQUARESOFT

TOP TEN COIN-OP

	TITOLO	PRODUTTORE
1	POWER SMASH	SEGA
2	CRISIS ZONE	NAMCO
3	DEAD OR ALIVE 2	TECMO
4	SILENT SCOPER 2	KONAMI
5	MR. DRILLER	NAMCO
6	EMERGENCY CALL AMBULANCE	SEGA
7	18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	SEGA
8	SAMBA DE AMIGO	SEGA
9	VIRTUA STRIKER 2000	SEGA
10	VIRTUA NBA	SEGA

CLASSIFICHE INGLESI

TOP TWENTY PC

	TITOLO	PRODUTTORE
1	THE SIMS	EA
2	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	EIDOS
3	FINAL FANTASY 8	SQUARE SOFT
4	DELTA FORCE 2	NOVALOGIC
5	AGE OF EMPIRE 2	MICROSOFT
6	TOY STORY 2	DISNEY
7	QUAKE 3 ARENA	ACTIVISION
8	AIRPORT INC	TAKE2
9	NORTON ANTIVIRUS 2000	SYMANTEC
10	FA PREMIERE LEAGUE FOOTBALL 2000	EA
11	THEME PARK WORLD	EA
12	HALF LIFE: OPPOSING FORCE	HAVAS
13	HALF LIFE	SIERRA
14	TIBERIAN SUN	EA
15	UNREAL TOURNAMENT	GT
16	PLANESCAPE TORMENT	VIRGIN
17	GRAND PRIX WORLD	HASBRO
18	TOY STORY 2 ACTIVITY	DISNEY
19	THE SIMPSONS: VIRTUAL SPRINGFIELD	FOX
20	BATTLEZONE 2	ACTIVISION

TUTTI I FORMATI

	TITOLO	PRODUTTORE
1	RESIDENT EVIL 3	EIDOS
2	GRAN TURISMO 2	SONY
3	TOY STORY 2	DISNEY
4	CRAZY TAXI	SEGA
5	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI
6	POKEMON RED	NINTENDO
7	POKEMON BLUE	NINTENDO
8	THE SIMS	EA
9	MEDAL OF HONOR	DREAMWORKS
10	FINAL FANTASY 8	SQUARE SOFT

EXIT POLL I SONDAGGI DI J

Comprereste la PlayStation 2 al prezzo attuale?
No: 85%
Si: 15%

Quale sarà la scheda grafica del futuro (chipset)?
Vodoo: 43%
GeForce: 47%
Matrox: 5%
TNT: 5%

Quale gioco comprereste assieme alla PS2?
Tekken Tag Tournament: 55%
Kessen: 15%
Ridge Racer V: 26%
Street Fighter EX 3: 4%

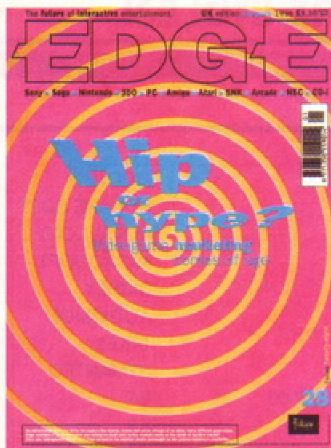
Qual è il mese migliore per i videogiochi?
Dicembre: 43%
Novembre: 18%
Marzo: 5%
Gennaio: 4%
Luglio: 17%
Settembre: 9%
Maggio: 4%

ART DIRECTOR - LA PUBBLICITA' DEL MESE



La Rare è tra le software house più rinomate e celebri del mondo. Le sue realizzazioni per le console Nintendo sono, nella stragrande maggioranza dei casi, delle perle di rara bellezza. Il legame che unisce la casa inglese alla grande N è tra i più saldi che si possano ipotizzare in un mercato comunque sempre generoso di celebri divorzi, ma la fedeltà del team isolano ha del miracoloso. Oggi la Rare, come sempre d'altronde, è alla ricerca di nuovi talenti nella grafica e nella programmazione, per continuare la propria tradizione nel migliore dei modi. E quale metodo migliore se non utilizzare le patinate pagine di EDGE? La Rare e il comparto Retro Studios, quindi, si affacciano sul mondo del lavoro con una pubblicità d'impatto e allo stesso tempo di classe, come si confa al proprio stile. Le informazioni più importanti in relazione alla pubblicità (oltre all'ottima scelta dei colori e all'originalità del soggetto) risiedono nel messaggio presente nella pagina a fianco di quella pubblicata, pagina in cui appare la celebre parola "Dolphin". Se quindi volete essere tra i primi a mettere le mani su un kit di sviluppo per Dolphin, non dovete far altro che andare a lavorare per la Rare. Chi sa mai...

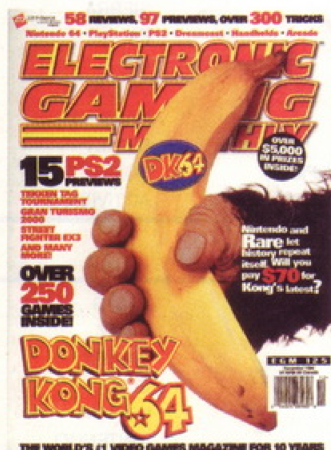
RASSEGNA STAMPA ESTERA



EDGE

EDITORE	Future Publishing	**NAZIONALITA'**	Inglese
PREZZO	3.50£	**CAPO REDATTORE**	Tony Mott

Chi segue il mondo dell'editoria videoludica (oltre che quello dei videogiochi veri e propri) da tempo avrà sicuramente sentito parlare di EDGE, celebre e apprezzatissima (a livello mondiale) rivista inglese edita dalla stessa Future che cura un'infinità di altre testate. Ma per la linea editoriale scelta, EDGE è unica e imparagonabile: speciali di approfondimento, poche news, poche anteprime (ma qualità delle foto, grazie all'ottimo supporto cartaceo, semplicemente impareggiabile) e, relativamente, poche recensioni. Il livello qualitativo dei testi è di prim'ordine e il rispetto dell'intera industria nei riguardi di EDGE è assolutamente al di sopra di ogni dubbio, dato anche il numero di interviste in esclusiva rilasciate ai giornalisti della "grande E". Quello che dev'essere chiaro è che EDGE non è una rivista come le altre, al pari di Game Developer, e che per questo non può essere comprata cercando in essa un valido sostituto alle più classiche riviste videogiocose. L'alto prezzo a cui è reperibile anche in Italia (16.000 lire a numero), in tutte le edicole o librerie rifornite di materiale extra-Bel Paese, non è quanto di più allettante esista. L'abbonamento costa invece dalle 30 alle 80 sterline a seconda della zona del mondo, per noi italiani 60, ovvero circa 180 mila lire.



ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EDITORE	ZD Company	**NAZIONALITA'**	Americana
PREZZO	4.99$	**CAPO REDATTORE**	John Davison

Electronic Gaming Montlhy, o anche detta: una delle più antiche e gloriose riviste di videogiochi del mondo. Da oltre dieci anni EGM si presenta come uno dei punti di riferimento per i "lettori di videogiochi" americani. La particolarità della rivista risiede tutta nella foliazione (molto dinamica, si hanno variazioni di anche 50 pagine a numero, sia in aumento che in "discesa") e nell'utilizzo della stessa. EGM tratta principalmente di anteprime, preview di tutto il materiale che sarà a breve (o meno) disponibile negli States, relegando (si fa per dire) le recensioni nelle pagine finali, costituite solo (solo?) da un trafiletto verticale in cui tre redattori esprimono il proprio parere. Il Nirvana del multi-commento (così come Famitsu in Giappone per altro) e un'orgia di foto di altissima qualità e pubblicità tipicamente yankee. Per chi fosse interessato ma non ha modo di recuperarla nel proprio paese, può sottoscrivere un abbonamento per meno di 36$ (ovverosia, nemmeno 70.000 lire!) al sito www.videogames.com.



GAME DEVELOPER

EDITORE	ZD Company	**NAZIONALITA'**	Americana
PREZZO	5.95$	**CAPO REDATTORE**	Alex Dunne

Una delle riviste "alternative" per eccellenza. Game Developers non tratta effettivamente di videogiochi in senso stretto (anteprime, recensioni...) ma di quello che si cela dietro la loro ideazione e realizzazione. Ogni mese interviste a articoli redatti in prima persona da programmatori e affini. Nonostante la ridotta folizazione (solo 74 pagine), GD è una vera fucina di informazioni per chi vuole addentrarsi nel mondo della programmazione di videogiochi e per chi vuole compiere un ulteriore passo all'interno dell'ambiente. Si tratta a tutti gli effetti di una rivista che si diffonde principalmente grazie al tam-tam all'interno dell'industria stessa, per questo risulta difficile trovarla tramite i canonici canali di distribuzione. Ma il sito interne (www.gdmag.com) offre tutto quanto possa interessare ai potenziali lettori e abbonati del giorno dopo.

LA FRASE DEL MESE

Yu Suzuki, mai troppo lodato "dipendente" della Sega, in una recente intevista realizzata dalla rivista on-line americana IGN, ha così commentato la recente pubblicazione di Virtua Cop 2 per Dreamcast:
"Cosa? Virtua Cop 2 è già uscito? Non sapevo che fosse già fuori, dato che non ho mai ricevuto la versione finale. Virtua Cop 2 è il mio gioco... la Sega dovrebbe portarmi le versioni per l'approvazione prima della pubblicazione. Non avrei lasciato che fosse pubblicato se non fosse stato fatto come volevo io".
La situazione apparirebbe più strana che mai, la lettura di J è facile: la Sega e Yu Suzuki hanno cercato di creare un alibi per giustificare la scarsissima qualità della conversione (tra l'altro recensita su questo stesso numero di J).

C'ERA UNA VOLTA...

NOVITÀ DEL PASSATO

di Alessandro Casini

5 ANNI FA



La Sega, dopo una prima presentazione all'AOU show, lancia ufficialmente *Virtua Striker*, coin op calcistico basato sul Model 2 che avrebbe monopolizzato nelle sale giochi l'attenzione dei giocatori appassionati a questo sport per anni, grazie anche ai sequel e alle versioni aggiuntive

La Namco inizia a distribuire nelle sale giochi *Air Combat 22* basato sulla scheda System 22 su cui era basato anche *Ridge Racer*. Definito da molti una versione più "pesante" graficamente di *Ace Combat* il gioco non ebbe il successo sperato e non fu mai convertito su console.

Si fa un gran parlare di un prossimo lancio del Pippin, la console della Apple con il marketing curato dalla Bandai, definita con toni entusiastici grazie alle specifiche tecniche piuttosto interessanti. Alla fine la macchina si rivelò un fiasco peggiore del CD-I della Philips a causa del suo approccio incerto diviso tra educativi e videogames.

10 ANNI FA



Dopo un ritardo mostruoso, arriva finalmente nei negozi italiani la versione pal di *Strider* della Capcom, segnalato sui listini della Giochi Preziosi fin dal lancio della console. Si tratta di un'attesa estenuante ma alla fine il buon Hiryu ottiene un meritato successo anche da noi.

Il Super Famicom polverizza in Giappone ogni record di vendita mettendo seriamente a rischio la sopravvivenza del Megadrive nella terra del sol levante.
La macchina Sega grazie alle buone vendite nel resto del mondo e ad una ripresa successiva riuscì comunque a stare dietro alla grande "N" fino alla fine.

CHI VUOLE GIOCARE INFORMATO SA SEMPRE COSA DEVE LEGGERE



Ancora una volta ci siamo superati per voi, abbassando il prezzo e mantenendo altissima la qualità dei contenuti. Ne volete una dimostrazione? Nella rivista trovate 19 tremende anteprime e 21 recensioni sui giochi più nuovi, la guida completa di Battlezone II ed i consigli su come far crescere e prosperare alla grande il vostro piccolo SIM. Non è favoloso?

Adesso a sole L. 7.900



Nel CD-Rom trovate

lo straordinario Evolva, una meravigliosa serie di velocissimi ed entusiasmanti giochi di guida tra cui Rally Master, Test Drive e Beetle Buggin, Invictus, l'incredibile strategico ispirato da Omero, ed ancora una grandiosa collezione di utility, i software per modificare a piaceri i protagonisti di THE SIMS ed un sacco di altre sorprese fantastiche.

Edizioni Master
il tuo sapere tecnologico

IN EDICOLA



J MAIL

Scrivete a:
J MAIL - Redazione J
P.zza Libertà, 35 - 87030 Rende (CS)
oppure via e-mail a stef@edmaster.it

CHE L'INVASIONE ABBIA INIZIO

Sono tra noi! Si insediano sempre di più! Sono ovunque, nella vita di tutti i giorni! Come ci voltiamo... ZACCHETE! Ecco i videogiochi! Accendo la TV e (zac!) trovo pubblicità che non hanno nulla a che fare con PlayStation e videogiochi, ti trovo la Nike che recluta Lara Croft e qualche altro ominide digitale per far pubblicità, ti trovo una sosia di Lara che si mangia i Puff. Poi iniziano i programmi e (zac!) ecco i cartoni dei Pokemon, da poco sbarcati da noi e già fenomeno. Il primo gioco per Game Boy tradotto in Italiano? Ci siamo arrivati, finalmente. Ma basta coi programmi frivoli, meglio passare a qualcosa di serio. Il TG, via. E invece anche qui... (zac!) Servizi sulla PlayStation 2, con tanto di reportage e quant'altro sia adatto a fare audience su un argomento così a cuore per i giovani. Passiamo a un programma che parla di società e (zac!) Psicologi e tuttologhi che parlano, sparlano e ciarlatanano (licenza poetica, se permettete) dei videogiochi e delle turbe che questi provocano nelle menti dei martoriati bimbi di oggi. Meglio mettere qualcosa di più giovane... un bel video musicale, e (zac!) Ecco gli Eiffel 65 che si dilettano a vagabondare nei loro video tra ambientazioni videogiochistiche, che si sollazzano con i sound di famosi videgiochi, che indossano tutine marchiate con i ben noti simboli del joypad della scatoletta grigia di Sony. Non voglio nemmeno parlare delle edicole, così sommerse di carta stampata a sfondo videoludico da richiedere appositi ampliamenti (zac!), né della marea di gadget videogiocherecci che appaiono nei più svariati posti (zac!). Che dite, finalmente potremo videogiocare in santa pace, senza essere considerati emarginati o perlomeno strani? Pare di sì, ma io inizio a sentirmi inquietantemente circondato...(zac!)

Stefano Castelli

UNA BENDA SULL'OCCHIO E UN PAD IN MANO...

Ciao Stefano,
un saluto a te e a tutta la redazione di J. [...]La Sony aveva calcolato la pirateria e l'ha usata a suo vantaggio? [...] Per prima cosa bisogna prendere atto che quando si parla di Psx non si parla di una semplice macchina da gioco, ma di un fenomeno di massa senza precedenti e come tale bisogna esaminarlo.
Dove nasce un fenomeno? Perchè Psx è diventata la console + conosciuta/venduta del mondo? Perchè nonostante altre console in passato abbiano venduto molto non sono divenute lo "standard" come la Play (ormai la chiamano tutti così, affettuosamente... ndStef)? Tutte domande che rimangono senza risposta. E' la prima volta che si verifica un evento tale e questo ha rimesso in discussione tutte le teorie degli "esperti" del settore che mai al lancio di Psx si sarebbero aspettati una cosa del genere, probabilmente neanche Sony.
Premesso questo vediamo di analizzare meglio l'argomento Sony/pirateria. Non so se Sony abbia calcolato o meno la facilità con cui si duplicano i cd nella sua campagna di conquista del mondo, ma se l'ha fatto... beh... devono averci pensato anche gli altri, ad oggi non esiste nessuna macchina che possa dirsi al riparo dalla pirateria e se è vero che i cd Psx si copiano e poi si possono giocare con l'ausilio del famoso MOD Chip è anche vero che anche quelli del Saturn si possono copiare e pensate che basta fare uno stupidissimo swap disk (un rapido cambio da un disco all'altro, al momento dell'avvia della console. NdStef) per farli girare, non c'è neanche bisogno di modifiche interne o altro... e allora, mi domando, come mai la pirateria si è buttata sulla Play non considerando il Saturn neanche di striscio?
Rispondere a questa domanda è relativamente semplice, la pirateria guarda al puro guadagno e basta, c'è richiesta di cd per Psx? Bene cd per Psx sia!
La richiesta di cd per Play si è venuta a verificare grazie alle grosse quantità di Psx vendute, quindi la Play non ha venduto tante macchine perchè c'è la pirateria, se mai il contrario, la pirateria ha cominciato ad affliggere la Play perchè fonte di grossi guadagni.
La frase: "mi compro la Play così poi me la modifico e compro i giochini a 10 sacchi" è incominciata a girare quando la Play era già il fenomeno che conosciamo, ragion per cui ne deduco che sono stati altri fattori che hanno reso la Play la console per antonomasia, fattori che, come dicevo sopra, non sono identificabili.
Si è fatto un gran parlare di campagnia marketing agressiva, pubblicità mirate, supporto delle terze parti, tutte cose vere che nell'insieme hanno aiutato, ma che spiegano solo in parte il fenomeno, se esistesse una ricetta sicura basterebbe seguirla e tutte le console potrebbero bissare sulla carta il successo della console Sony.
E' anche vero che la massa di solito non fa scelte azzardate e si rivolge verso il prodotto + venduto, meglio reperibile e + supportato, non è detto che questo per forza sia migliore della concorrenza (si potrebbe portare ad esempio la base di installato di Windows 95/98 con tutti i suoi bachi, confronto al numero di utenti Linux seppur sia un sistema operativo più stabile), ma questa è un'altra conseguenza delle tante Psx vendute e negozi che la supportano e continua a non spiegarci il perchè di tanto successo. [...]
Concludo questa mia lunga missiva (troppo lunga? ^_^) dicendo che io non ho risposte, non so se i capoccia di Sony avessero contato anche la pirateria al momento di stendere i piani per quella che sarebbe diventata la Psx, bisognerebbe entrare nella testa di uno di loro per saperlo, ma probabilmente anche così sarebbe stato difficile...tutti quegli ideogrammi che girano, ti immagini il casino che c'è nella testa di un giapponese? ^___^
Salutoni!

Michele "Misar" Sardo

Ciao Stef!
Mi è piaciuto lo spunto dato da Marko "Skuba", quindi raccolgo la palla e crosso al centro! Alla sua domanda io rispondo con un fermo e deciso SI!!! Secondo me la Sony ha avuto un'idea geniale (nell'ottica del marketing,si intende!). Nel periodo in cui è apparsa la Play in Italia il mercato videoludico stava cambiando, si passava dall'era delle amate cartucce a quella dei nuovi e fiammanti CD, con un salto dai 16 ai 32 bit! Il popolo degli acquirenti chiedeva (lo fa tuttora) prezzi più bassi e qualità migliore, così qualcuno li ha "ufficialmente" accontentati in parte, migliorando la qualità dei giochi, mentre, "detto tra noi", li ha soddisfatti pienamente "abbassando" il prezzo a 10000 lire (a copia). Del resto il vero boom della console grigia c'è stato quando le copie si sono diffuse, sfacciatamente, tra i ragazzi e quando la suddetta è diventata, a mio parere,

J - TOPICS

Ossia, gli argomenti caldi del mese, su cui dovrete sbizzarrirvi. Al lavoro!

- Ma che fine hanno fatto gli utenti PC???
- Angelina Jolie nella parte di Lara Croft?
- X-Box sembrerebbe realtà... e ora?





DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

SE LA POSTA NON BASTA

Questo trafiletto è riservato ai navigatori della Grande Rete: fatevi fagocitare dal marasma e gettatevi nelle fauci del canale ufficiale di chat di Joypad. Collegandosi ogni giorni dalle 22.00 in poi (**server: irc.filmaker.it, canale #j**), avrete la possibilità di dialogare con sana violenza con qualche redattore di J, o perlomeno con altri patentati assassini amanti dei videogiochi. Non tiratevi indietro, la Rete vi Attende.

un vero e proprio status symbol ("Non hai la Play!?!?!!?! E allora che fai nel tempo libero?"). Qualcosa si stava muovendo e il colosso Sony (fino a quel momento sconosciuto in questo campo) ha fiutato l'affare! Leggende metropolitane narrano che i primi chip siano stati messi in commercio proprio da persone interne all'azienda.

Devo ammettere però, che tutte queste mie solide convinzioni sono, ultimamente, intaccate da ciò che si dice in rete! Infatti si mormora che la Playstation2 incarni la perfezione dell' anti-pirateria, grazie a un supporto molto complesso e inviolabile e al fatto che un DVD vergine abbia un prezzo comunque elevato! Se è veramente così, perchè la Sony lo ha fatto, visto e considerato il successo che ha avuto grazie alle copie? Molti giurano che la PSX2 non ricalcherà la via della sua sorella maggiore, ma, dato che la perfezione non esiste, ritengo che prima o poi qualcuno troverà il modo per risolvere questo problema. [...]

A questo punto anche io pongo la domanda, la grande S l'avrà fatto volontariamente o no? Ma questi che progettano le console sono o non sono ingegneri? Da laureando in ingegneria so' che ogni ingegnere quando fa un progetto tiene conto di tutti i minimi particolari e di tutte le possibili applicazioni di un prodotto... è possibile che a loro è sfuggito questo particolare?

Pietro Salicante

Beh, Pietro e Michele (scusate i necessari tagli apportati per motivi di spazio alle vostre lunghe lettere), pur affrontando lo stesso argomento giungete a simili conclusioni passando però per strade differenti: prima di tutto, la pirateria su Psx è arrivata quando le vendite della console erano a livelli (parlo dell'Italia) simili a quelli del precedente Super Nintendo, quindi se è vero che la pirateria quando sono state vendute tante console, può essere vero anche il contrario, e cioè che il vero boom di vendita è iniziato quando le copie pirata erano facilmente accessibili all'utente medio, che si ritrovava giochi copiati e modifiche praticamente "sbattuti in faccia" dai negozianti stessi. Io stesso ho trovato negozi con tanto di cartelli del tipo "Modifiche Psx per giochi copiati: lire 70.000", ai tempi dell'uscita dei Modchip in Italia. Credo che le buone vendite iniziali di Psx abbiano incoraggiato l'arrivo della "macchina piratante", che poi ha trascinato a se moltissima altra utenza. Una serie di cause ed effetti a catena, come un serpente che si morde la coda (e ci gode parecchio nel farlo). Mi sento di dissentire con la risposta di Pietro: no, secondo me Sony non ha mai pensato a priori alla pirateria, ma al momento della sua comparsa ne ha semplicemente preso atto, si è fatta due conti in tasca e ha proseguito per la sua strada come se nulla fosse, anzi, addirittura incoraggiandola. Dati di vendita alla mano, è con l'hardware venduto che Sony ha fatto una fortuna con Psx, e quindi la pirateria è stata per lei un ottimo e forse inatteso motore che ha portato Psx ai livelli di vendite stratosferici che conosciamo oggi. E la PS2? Credo che il discorso sia differente. Sony sta facendo molti soldi con i film su DVD, e quindi una sua tattica è cercare di ritardare il più possibile la diffusione di metodi economici di duplicazione di tali supporti: di conseguenza, anche i giochi per PS2 disponibili su DVD non saranno facilmente duplicabili a breve termine, e facendo una rapida stima possiamo prevedere che la copia economica di un DVD, che magari permetta all'utente interessato al DVD pirata di pagarlo sulle 20 – 30 mila lire, potrà avvenire solo tra un paio di anni. Ma cosa avverrà in questi due anni? Non so che ne pensate voi, ma una vocina cattiva mi dice che Sony produrrà intanto i giochi per PS2 su semplici CD - Rom, li renderà facilmente duplicabili (un altro modchip? Può darsi...) e così facendo farà vendere ugualmente una marea di PlayStation 2... per poi iniziare a produrre, dopo un paio di anni (o anche meno) solo giochi su DVD. Ecco, questa potrebbe essere

LA LETTERA DEL MESE

RECENSORI, O CRITICI D'ARTE?

Ciao, sono Master e sono tra voi di J per affrontare l'argomento, lanciato nel n°1, dell'arte nei/dei videogiochi: è innegabile, è palese, c'è eppure ancora non si riesce ad uscire da una ghettizzazione dove il videogioco viene considerato un prodotto per: -decerebrati -sfigati -perdiballe -persone senza uno scopo nella vita (ce l'ho, ce l'ho... mi manca... nd Stef). A prescindere dal fatto che io uno scopo nella vita ce l'ho, ed è quello di diventare Il Capo Del Mondo, nonostante ciò non riesco a ignorare quanto un videogioco ben realizzato si possa paragonare tranquillamente ad un bel quadro o ad una composizione musicale universalmente riconosciuta come capolavoro (tipo "Back in Black" o "Let There Be Rock" degli AC/DC). Per me il primo *Resident Evil* rimane una delle esperienze più toccanti che abbia mai sperimentato nella mia comunque non breve carriera di videoplayer; gran parte del fascino stava nella novità della proposta (certo, qualcuno potrebbe anche dire che dopotutto si trattava di un clone di *Alone in the Dark*, ma un clone talmente evoluto da meritarsi l'appellativo di "gioco originale" senza problemi), poi tutto, a partire dall'intro volutamente ispirata ai film horror a basso budget di infime case cinematografiche, alle musiche estremamente evocative e capaci di far rabbrividire anche uno dai nervi d'acciaio come me, all'atmosfera genuinamente spaventosa che si respirava all'interno della "mansion", con lunghi momenti di calma spezzati da eventi "infartuosi", chi non si ricorda e/o non vorrebbe rivivere il brivido di quando i due dobermann entrano con un balzo dalle finestre del corridoio spaccando i vetri... Geniale. Il secondo episodio, pur bellissimo, già perdeva quella magia, aveva con sè il classico sentore del dejavù, sentore presente nei *Tomb Raider* dal 2 al 4 peraltro... I primi sono sempre i migliori, è innegabile, e se anche fa piacere poter giocare ancora con diversi episodi del medesimo gioco, quell'aura, quella magia che ci aveva colti nel primo episodio (proprio perchè tale) non c'è più... chissà se sarà lo stesso anche con *Zelda Gaiden*... Un altro gioco che purtroppo pochi hanno avuto la fortuna di poter gustare è stato *Panzer Dragoon Saga* per Saturn, il canto del cigno del Team Andromeda, che ha dato vita ad un gioco che se vedesse la luce OGGI su Play (con la stessa grafica, beninteso) sarebbe osannato al pari dei vari *Final Fantasy* e compagnia... Un'atmosfera, in quel gioco (io l'ho finito 4 volte solo per poter riassaporare certi momenti particolarmente evocativi della trama, un po' come si fa con un film... Quanti hanno rivisto "Titanic" una decina di volte? Più o meno la stessa cosa) che non ho più trovato in nessun' altra produzione recente; quanti possono dire di essersi commossi davanti ai passaggi struggenti... di un videogioco? Ho detto tutto. Per poter dire quindi che un videogame è arte, bisogna prima di tutto essere predisposti ad accettare questo tipo di arte, quante persone dicono che la Gioconda è un quadro scialbo, semplicemente perchè non sono preparati ad apprezzare quel tipo di arte. Questo è quanto avevo da dire sull'argomento. Hope You enjoied this.

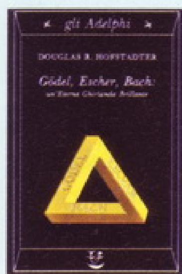
MASTER

Intavolare una discussione su "cosa sia l'arte" porterebbe via mezza rivista, nonché il mio posto come redattore. Appurato quindi che ciascuno ha in testa la sua personalissima definizione di "arte", posso ammettere anche io che alcuni giochi dovrebbe essere veramente considerati pezzi d'arte. Odio l'arroganza di chi classifica pellicole cinematografiche o libri come arte, e poi rifuta categoricamente, con reazioni stizzose e schifate, di inserire nel pantheon dei capolavori anche dei videogiochi. Mi tornano in mente mesi interi di thread sui gruppi di discussione a proposito del concetto di arte dei videogiochi, sempre abbinata ad un turbinio di nomi familiari a tutti gli amanti di questo sfaccettato hobby: Miyamoto, Suzuki, Kojima, Meier. Possiamo dire che Psycho è un pezzo d'arte della cinematografia? Credo di sì, ma allo stesso tempo mi viene voglia di classificare Silent Hill nella stessa categoria. Permesso? Vorrei avvicinare Zelda 64 ad una fiaba di Andersen (per me, capolavori di narrativa per ragazzi). Posso? No? E io lo faccio uguale. Perchè dietro la creazione dei un capolavoro ci sono sempre due cose: il concepimento da parte di una mente umana, e il lavoro di una o più persone. E come queste sono dietro un quadro, un film o una poesia, così sono anche dietro ad un videogioco, e di rado uno di questi trastulli elettronici si eleva dal rango di semplice prodotto commerciale per ascendere al rango di capolavoro. E per me un capolavoro, di qualsiasi genere esso sia, è arte, e come arte va trattato.

SCRIPTA MANENT

UN'ETERNA GHIRLANDA BRILLANTE

Douglas R. Hofstadter - Godel, Escher, Bach
Gli Adeplhi, quinta edizione luglio1998
Pagine 852, prezzo Lire 32.000



Un'Eterna Ghirlanda Brillante che danza su tre nomi autorevoli, abbracciando teoremi e corollari, teorie su intelligenze artificiali, una fuga metaforica nel complicato e complesso mondo che si dispiega tra la mente, il cervello e i computer. L'autore, Douglas R. Hofstadter, professore di scienza cognitiva e informatica presso la Indiana University, dove dirige il Centro di Ricerca sui Concetti e la Cognizione, introduce il lettore/esploratore al testo, di chiara natura enciclopedica (ben oltre 800 pagine), in una sorta di tutorial letterario, prendendo le mosse dalla Pangea dei personal computer, sino ad approdare alle più recenti teorie esposte sulle Intelligenze Artificiali, anticipando sui tempi la concezione della "matrice" che muove tutto e tutti (leggi: The Matrix). Una lettura mastodontica, che in fin dei conti null'altro si rivelerà se non un profondo viaggio attraverso la mente artificiale creata dall'uomo, oggetto e soggetto del proprio creato. Una lettura strutturata in modo atipico, come un contrappunto tra dialoghi e capitoli, il cui [...scopo di tale struttura è quello di presentare i concetti nuovi due volte, pensati in un primo momento metaforicamente in dialoghi e immagini per servire poi durante la lettura del capitolo successivo, come sfondo intuitivo per una presentazione più seria e astratta dello stesso concetto]. Test di Turing che svela inesorabili errori di calcolo, errori casuali a livello hardware o semplice diletto della macchina a confondere i risultati (cfr. articolo su *Mind, Computer Machinery and Intelligence*, 1950), risultati che si legano al teorema di Godel [...negli anni '30 e '40 furono progettati e costruiti i primi cervelli elettronici giganti. Essi funsero da catalizzatori per la convergenza dei tre campi fino ad allora separati: la teoria del ragionamento assiomatico, lo studio del calcolo meccanico e la psicologia dell'intelligenza. La teoria della calcolabilità aveva stretti legami con la matematica. Infatti il teorema di Godel ha un'equivalente in detta teoria scoperta da Alan Turing, la quale rivela l'esistenza di "buchi" inevitabili persino nel calcolatore più potente che si possa immaginare]. Computer che vivono di vita propria, di una "viva" intelligenza artificiale, ipotetici e puri connotati di Bot umani, in grado di pensare e commettere errori come i loro fragger umani. IA che elabora strategie di gioco o idee che i loro programmatori non hanno mai immaginato, sovvertendo l'ordine delle cose e trasponendole da un piano di gioco all'altro, da una realtà all'altra, mentre tutto si riavvolge sul fotogramma in cui Morpheus mostra al protagonista hacker la vera essenza della realtà: una inquietante batteria, simbolo della strumentalizzazione dell'uomo a ciò che ha creato. Sarà introdotto il concetto di "frame" e il suo uso concreto nei problemi d'interpretazione visiva, senza alcun problema di bad clipping o pop-up. Anyway, un anello autoreferenziale, un testo autorevole che simboleggia insieme musica, disegni e teoremi, in grado di fare chiarezza, con i propri strumenti, al complesso mondo della realtà artificiale...e concludere che la via di salvezza risiederà magari, un giorno, in un microchip emozionale, in labbra cromate, ricordi seriali, emozioni e un nuovo impianto sessuale... per dirla con Samuel.

Lorenzo Antonelli

l'ennesima tecnica di marketing killer di Sony, che le permetterebbe di nuovo di avere la più grande fetta del mercato videoludico, uscendone pulita e vincitrice. Un'altra possibilità prevede invece che i giochi per PS2 saranno effettivavamente impossibili da piratare, e che gli utenti, così bene abituati a comprare il loro nuovo gioco a 10.000 lire, passeranno a pagare i videogame a prezzo pieno, portando ugualmente la PS2 al meritato successo... quale delle due previsioni sembra più probabile?

SULL'INUTILITÀ DELLE RIVISTE SU CARTA... 2

Dopo aver letto la provocazione (perché altro non poteva essere) di Alessandro Miele su Continue di J n.2, mi sono sentito in dovere di formulare una mia, composta, replica alle tesi seppur valide portate avanti dal redattore dell'articolo. Certo ci vuole coraggio per una rivista di videogiochi nel pubblicare un articolo di quel tipo, comunque non tanto quanto sembrerebbe a una prima, superficiale analisi. Sento che il vero motivo sia da ricercare nel voler a tutti i costi difendere un media, quello della carta stampata, che ha una sua ragione d'essere da sempre, e come tutti gli altri media, ha un target, una funzione e pregi / difetti intrinsechi.
Comunque il tentativo di sollevare una discussione penso sia andato a buon fine, visto che mi sono mosso per scrivere queste righe (e spero di non essere l'unico...), ed e' lodevole il mezzo con cui e' stato fatto; al posto di un melenso reportage in cui si prevede un cinereo futuro per i giornali del settore si e' voluto dare uno scossone, cercare la riflessione. Perche' mai un giornale si auto-condannerebbe all'estinzione in un modo così plateale? Semplice: perche' in questo modo fa capire a chi legge, che non tutto quello che e' scritto nell'articolo puo' essere condiviso o comunque, vero al 100%. Quando si capisce che Internet e' una valanga di informazioni aggiornatissime, si capisce che difficilmente una rivista mensile (che per i tempi di chiusura alla fine ha notizie ben piu' vecchie del mese stampato in copertina) ne puo' ostacolare in alcun modo la velocita' e la "freschezza". Ma allora come si spiega il proliferare di nuove testate ogni mese?
Semplice, per lo stesso motivo per cui esistono i giornali settimanali e i quotidiani. Su Internet tutto va alla velocita' della luce (insomma... ;-), le informazioni vengono assorbite dal fruitore come dei rapidi flash, e' insomma il media ideale per le novita' per le cose rapide, per chi vuol fare piu' cose contemporaneamente (intanto ascolto musica, guardo / ascolto la tv, scarico un demo / patch, leggo i messaggi sul newsgroup, e magari masterizzo pure un cd ...), ma la rivista no (oddio nulla vieta di fare altre cose come ascoltare musica oppure......avete mai provato a portarvi il computer in bagno? ;-o), la rivista e' li', placida e vorace...vuole tutta la vostra attenzione, ma la ripaga facendovi riflettere sul perché succedono, o meglio, sono successe le cose che su Internet avete letto un
mese prima (chiaramente e' qui che si vedono le riviste fatte bene rispetto a quelle raffazzonate....chi si ispira al Web per pubblicare una nuova rivista e' gia' partito col piede sbagliato ...). Insomma viva i giornali (peccato per la carta.... se trovano il modo di consumarne meno....), lunga vita alle riviste (fatte bene naturalmente) e anche al Web... tutti insieme appassionatamente!
Ave atque vale

Federico Salicante

Un articolo dalla risposta apparentemente retorica, quello di Alessandro Miele, che ho letto con raro gusto e divertimento. Internet ci fornisce una marea di informazioni allo stato brado, un turbine di input proveniente dalle più svariate sorgenti, che si assemblano nel

nostro cervello per formare quell'informazione utile a sentirci esperti di videogichi (o di quant'altro). Internet è un fulmine. Zzap, ecco le ultime novità. Ma allora questa roba cartacea che state leggendo adesso, che tra l'altro contribuisce di suo al disboscamento del pianeta terra, che ci sta a fare? Tutti, con un modem, potremmo risparmiare queste sudate 7900 lire, convertendole in una manciata di economici scatti telefonici, no? Eppure tu, Federico, hai colto in pieno il perchè dell'esistenza di J e delle sue coinquiline da edicola. La riviste, se ben fatte (SE!) assorbono tutta l'informazione che proviene da fonti come Internet, le software house, i produttori, gli utenti stessi, qualsiasi entità capace di distillare qualcosa di suo riguardo ai videogiochi, e le raffinano, trasformandole poi negli articoli che trovi sulle pagine che hai in mano. Il nostro lavoro, di redattori, è prendere l'informazione nuda che troviamo e vestirla di tutte quelle opinioni, delle conferme e dei controlli necessari, ripulirla e correggerla secondo buon senso o verità (difficile, ma possibile). O solo renderla più chiara al lettore. E mi piace poeticamente pensare che le news e gli articoli di Internet siano le moderne parole, che come tutti sappiamo, proverbialmente volano via, mentre gli scritti che avete in mano sfogliando una rivista fanno da base su cui questi concetti volanti trovano casa, elaborazione ed interpretazione.

IL DILEMMA DEL "TUTTO IN UNO"

Ave Stefano,
sono Marco ho 20 e studio giapponese a Roma. Scrivo per cercare di risolvere un dilemma che non mi fa dormire la notte. Come hai potuto vedere meglio di me, la tecnologia ultimamente e soprattutto in ambito videoludico ha raggiunto livelli pazzeschi. Per quanto sospetto, credo che nei prossimi anni il mercato sarà conteso dalle due potenze Sony (con la sua PSX2 di imminente uscita in Giappone) e Sega (con Dreamcast). Adesso arrivo a me. Devo dire che l'uscita di *Resident Evil: Code Veronica* per Dreamcast mi ha fatto sbavare non poco ma il fatto di comprare questa console per giocare questo fantastico titolo e poi vedere magari qualche altro proseguimento sulla PS2, mi mette in crisi. Se su PS2uscirà mai *Code Veronica*, resta il fatto che se prendo questa console non vedrò mai un gioco 2D e questo mi da fastidio non poco, perché adoro anche i picchiaduro della *Capcom come Street Fighter* o della SNK come *King of Fighters* e *Fatal Fury* (vabbe' per questi posso anche scaricare un emulatore e le relative rom). Devo forse comprare entrambe le console? A parte il fatto che la mia stanza è tempestata di CD, console, PC e manga, dovrei spendere cifre colossali per gli acquisti. Se avessi tali somme, onestamente mi farei un altro PC ultrapotente come quello che ho già. In me gioca anche il fattore GDR. Su Dreamcast non vedrò mai un episodio di *Final Fantasy*, ma del resto su PS2 ci sarà mai una conversione di *Shen Mue*?
Non dimentichiamoci che è un fase di progettazione anche il Nintendo Dolphin e se sento l'uscita di un qualsiasi episodio di *Zelda*, comincio a sbavare così tanto che rischio di morire disidratato. Ma credo che prima di vederlo ci vorrà un bel pezzo (ma devo dire che dopo lo SNES le console Nintendo non mi hanno più attirato). Vorrei prendere una console che mi permetta di seguire le mie amate serie videoludiche (come *Resident Evil* e *Final Fantasy*) senza cambi di console. Come credi che si metteranno le cose e soprattutto tu al posto mio cosa faresti? In che modo di orienteresti tu?

Marco Murdolo

Inutile girarci attorno, Marco. Per i videogiocatori come me e te operare una scelta è inutile e dannoso. L'unica vera soluzione è l'acqùisto incondizionato a 360°. Comprare solo PS2 significa ignorare Shen Mue, Crazy Taxi, Code Veronica e chissà quanti e quali altri giochi o capolavori. Ignorare la prossima console Nintendo porterebbe ad eliminare dalle proprie possibilità ludiche i giochi del signor Miyamoto, che porterebbe con se Mario, Zelda e soci. Ti dirò di più lasciare fuori dal discorso i PC è sinonimo della perdita di giochi come Thief, The Sims, Homeworld, Grim Fandango (solo per citarne alcuni che per ora non vedranno luce su console). Niente da fare, fino a ora essere possessore di più piattaforme è l'unico vero modo di potersi godere in pieno questo fantastico mondo dei videogiochi. Certo, economicamente si tratta di un discorso non troppo attuabile, per cui l'ombra della scelta necessaria torna a incombere su di noi. Nel tuo caso specifico sei stretto tra due fuochi perchè, parlando di GDR Sony ha ancora dalla sua la benemerita Square, che promette faville con i prossimi capitoli di Final Fantasy, ma la stessa Sega vuole annunciare guaerra, e il progetto Phantasy Star On Line potrebbe risultare troppo importante per essere ignorato (semmai potremo mai giocare in rete, qui in Italia, ovviamente). Comunque orienterei i miei interessi di giocatore di GDR quasi unicamente su PS2, in quanto la lista dei giochi del genere annunciati per DC è esile rispetto a quanto si profila per la nuova console Sony. Resta però il problemissimo di giochi come Resident Evil: Code Veronica, Shen Mue e soci. Cosa ho fatto io? Ho comprato un Dreamcast adesso, e appena uscirà la versione italiana di PlayStation 2 comprerò anche quella. Con circa un milione avrò così accesso a un'impressionante rosa di giochi, e per quanto la vedo io, Dreamcast non sarà spazzato via dall'avvanto di PS2, ma potrà tranquillamente controbatere a molti attacchi: il mio sogno rimane sempre quello di una situazione di grande concorrenza tra Sega, Sony e Nintendo, senza vincitori troppo evidenti e con battaglie combattute a colpi di capolavori, e viste le ultime battute del mercato chissà che questo paradiso videludico non possa avverarsi.



TRIVIA TIME



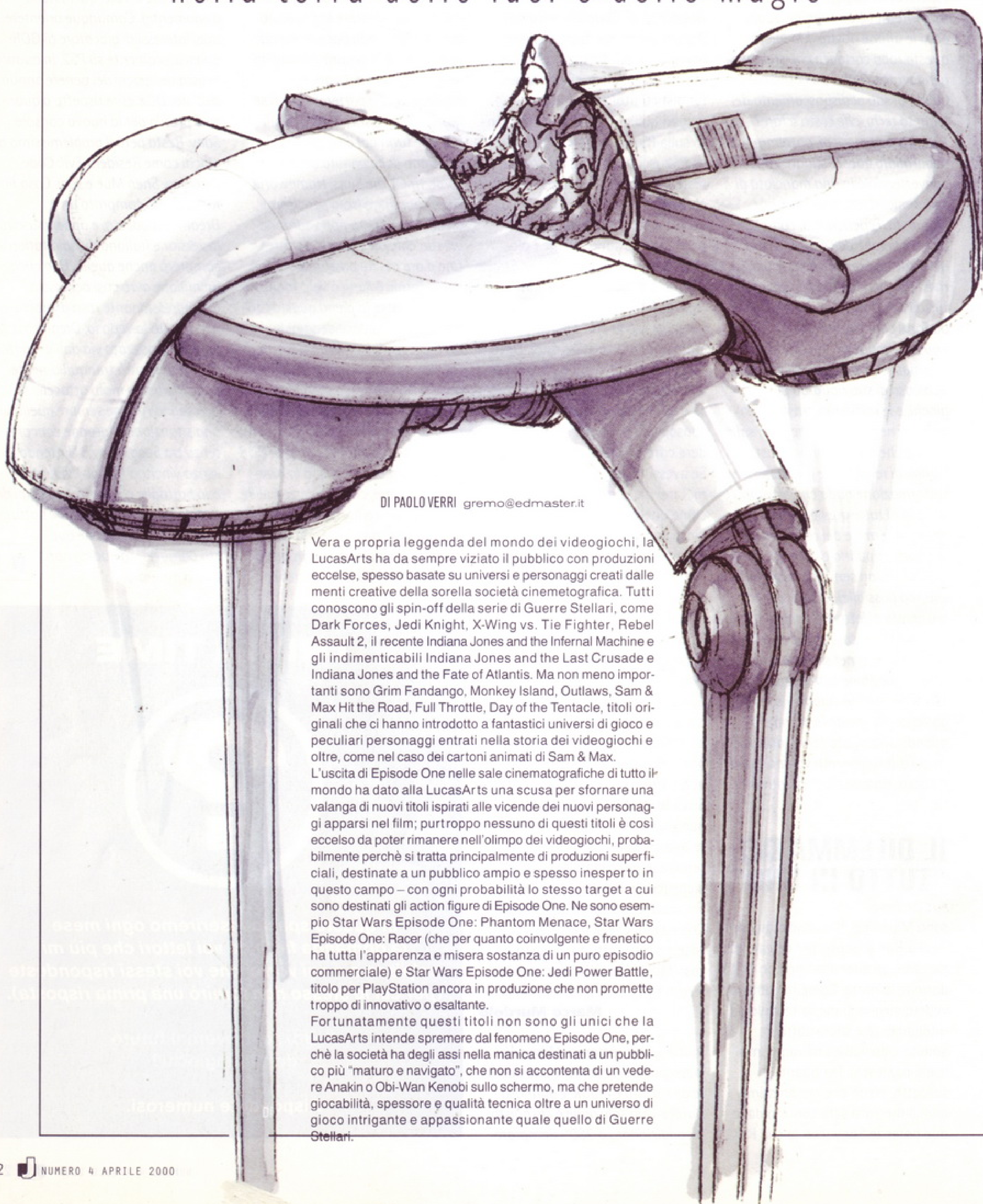
In questo spazio inseriremo ogni mese la domanda fatta da voi lettori che più mi colpisce e a cui vorrei che voi stessi rispondeste (per cui io stesso non fornirò una prima risposta).

X-Box, è davvero il futuro dei videogiochi?

Rispondete numerosi.

LucasArts

nella terra delle luci e delle magie



DI PAOLO VERRI gremo@edmaster.it

Vera e propria leggenda del mondo dei videogiochi, la LucasArts ha da sempre viziato il pubblico con produzioni eccelse, spesso basate su universi e personaggi creati dalle menti creative della sorella società cinemetografica. Tutti conoscono gli spin-off della serie di Guerre Stellari, come Dark Forces, Jedi Knight, X-Wing vs. Tie Fighter, Rebel Assault 2, il recente Indiana Jones and the Infernal Machine e gli indimenticabili Indiana Jones and the Last Crusade e Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Ma non meno importanti sono Grim Fandango, Monkey Island, Outlaws, Sam & Max Hit the Road, Full Throttle, Day of the Tentacle, titoli originali che ci hanno introdotto a fantastici universi di gioco e peculiari personaggi entrati nella storia dei videogiochi e oltre, come nel caso dei cartoni animati di Sam & Max.

L'uscita di Episode One nelle sale cinematografiche di tutto il mondo ha dato alla LucasArts una scusa per sfornare una valanga di nuovi titoli ispirati alle vicende dei nuovi personaggi apparsi nel film; purtroppo nessuno di questi titoli è così eccelso da poter rimanere nell'olimpo dei videogiochi, probabilmente perchè si tratta principalmente di produzioni superficiali, destinate a un pubblico ampio e spesso inesperto in questo campo – con ogni probabilità lo stesso target a cui sono destinati gli action figure di Episode One. Ne sono esempio Star Wars Episode One: Phantom Menace, Star Wars Episode One: Racer (che per quanto coinvolgente e frenetico ha tutta l'apparenza e misera sostanza di un puro episodio commerciale) e Star Wars Episode One: Jedi Power Battle, titolo per PlayStation ancora in produzione che non promette troppo di innovativo o esaltante.

Fortunatamente questi titoli non sono gli unici che la LucasArts intende spremere dal fenomeno Episode One, perchè la società ha degli assi nella manica destinati a un pubblico più "maturo e navigato", che non si accontenta di un vedere Anakin o Obi-Wan Kenobi sullo schermo, ma che pretende giocabilità, spessore e qualità tecnica oltre a un universo di gioco intrigante e appassionante quale quello di Guerre Stellari.



Obi-Wan

FORMATO	**PC**
PRODUTTORE	**LUCASARTS**
SVILUPPATORE	**LUCASARTS**
GENERE	**ARCADE 3D**
GIOCATORI	**1/MULTIPLAYER**
SITO WEB	**www.lucasarta.com**
USCITA	**Autunno/inverno 2000**

Il primo e più atteso titolo in lavorazione alla LucasArts per PC è *Obi-Wan*, un arcade 3D in terza persona in cui vestiamo gli onorevoli panni dell'omonimo cavaliere Jedi. L'universo di gioco è popolato da personaggi e situazioni tratti e ispirati da Episode One, avvantaggiandosi delle enormi lacune narrative lasciate tra un accadimento e l'altro. Per quanto seguire punto per punto la trama sarebbe stato sicuramente più facile e naturale, ciò avrebbe reso il gioco troppo piatto e prevedibile, ragione per cui i designer hanno approfittato delle lacune temporali del film per creare nuove avventure e colpi di scena. In passato, la maledizione di Lara Croft ha già colpito la LucasArts e le sue produzioni: *Indiana Jones and the Infernal Machine*, per quanto originale nella trama e in alcune peculiarità, altro non si è rivelato che un clone di *Tomb Raider*, oltretutto piuttosto mediocre. Con *Obi-Wan* è molto importante che tale errore non venga ripetuto e questo i programmatori della LucasArts lo sanno molto bene.
Dopo aver visto il gioco funzionare possiamo felicemente constatare che la giocabilità di *Obi-Wan* è sicuramente originale e si discosta dai tradizionali arcade in terza persona, rappresentando invece una naturale evoluzione della serie di *Dark Forces*.
Se proprio vogliamo accostarlo a un altro titolo, possiamo dire che per alcuni versi ricorda l'eccellente *Thief*, per via del fatto che invece che correre per interi livelli facendo fuoco a tutto ciò che si muove (*Quake* e *Tomb Raider* docet) dobbiamo cercare di portare a termine le nostre missioni con classe e riservatezza, preponderando ogni nostra mossa. Più cervello e meno muscoli, insomma o, come preferisce dire Stephen Shaw, project leader di *Obi-Wan*, "in questo gioco non bisogna saltellare di qui e di là come delle gazzelle sparando missili a più non posso".

UN APPRENDISTA MAESTRO

Il titolo segue le gesta di Obi-Wan nella sua crescita da apprendista Padawan a cavaliere Jedi, sempre affiancato dal suo mentore, Qui-Gon Jinn. Purtroppo non ci è dato di vivere gli episodi antecedenti l'inizio di Episode One, ma anzi inizieremo dove è cominciato il film, quando il Concilio ordina a Obi-Wan e Qui-Gon di andare a controllare la situazione sul pianeta Naboo... e il resto è storia. "La trama ci porterà in tutte le locazioni tratte dal film," racconta Dan Connors, production manager del progetto "dalle paludi di Naboo al deserto di Tatooine, alla base imperiale di Coruscant." In *Obi-Wan* inoltre ritroveremo i personaggi principali del film, tra cui Anakin Skywalker, Jar Jar Binks, la Regina Amidala, Yoda, Darth Maul e Mace Windu.



Per chi non se lo ricordasse, *Jedi Knight: Dark Forces II* è stato il primo titolo della LucasArts in cui il giocatore poteva combattere usando la tanto agognata lightsaber; *Obi-Wan* ci porta a un nuovo livello di combattimento, con migliore controllo e libertà di movimento mentre brandiamo la spada laser – ispirati dall'esaltato responso del pubblico che ha osannato gli spettacolari combattimenti di Episode One. I designer del gioco hanno deciso di abbandonare la visuale in prima persona (per quanto si ipotizza ancora la possibilità di implementare entrambe) per passare a quella in terza, che meglio si adatta ai combattimenti con la spada laser e che permette di tenere meglio d'occhio ciò che succede intorno a noi. Inoltre, il controllo della spada avviene via mouse, una soluzione originale quanto azzeccata che permette un movimento più naturale e immediato. In questo modo, poi, è possibile eseguire combo e complessi movimenti, anche se per fare ciò bisognerà allenarsi non poco.
Se poi vediamo un nemico eseguire una mossa che non conosciamo possiamo provare a emularla facendo un pò di esperimenti, cercando di copiare il movimento della sua spada con il mouse.

USA I MIDI CLORIANI...

Oltre a un esteso uso della spada laser, *Obi-Wan* presenta anche un'espansione dell'uso della Forza Jedi, questa volta con l'aggiunta della "spinta", con la quale possiamo far capitombolare qualsiasi nemico a terra e scarventare in aria oggetti e suppellettili – anche questo può essere eseguito con una semplice e istintiva spinta del mouse
Inoltre, il protagonista è molto agile e veloce, il che rende i combattimenti frenetici e avvincenti; una caratteristica implementata a gran voce dai programmatori ed estremamente utile nei combattimenti è infine l'auto-targeting: se per esempio saltiamo addosso a un nemico e gli voltiamo le spalle una volta atterrati, il nostro personaggio si gira automaticamente su se stesso in modo da averlo nuovamente davanti e attaccarlo immediatamente. Questo torna utile anche nelle imboscate che potremo pianificare, cogliendo di sorpresa a esempio una pattuglia di droidi e lanciandoci all'attacco nel bel mezzo del gruppo.
I livelli sono molto estesi e dettagliati, e ci ri-immergono immediatamente nell'amosfera del film, ma allo stesso tempo ne espandono gli orizzonti, visto che non si limitano alle ambientazioni di Episode One – come nel caso



del Palazzo di Theed di Naboo, dove possiamo esplorare le rovine di una città sotterranea situata sotto il palazzo stesso, con tanto di passaggi segreti e scorciatoie.
Le partite multiplayer mantengono lo stesso spessore di quelle singole, con missioni da portare a termine che seguono l'evolversi della trama.
"Abbiamo intenzione di implementare tipi con diversi personaggi chiave e certe modalità di gioco tipo 'scortare la regina'" spiega Shaw.
"Ovviamente vogliamo che la spada laser giochi un ruolo chiave nelle missioni multiplayer. È nostra intenzione colmare alcune delle limitazioni multigiocatore di *Jedi Knight*, e allo stesso tempo vogliamo inserire nuove e migliori possibilità di gioco online".
Ciò a cui si riferisce Shaw è la possibilità di combattere sia dalla parte dei soldati di Naboo che da quella dei Lord Sith, l'esteso numero di giocatori che potranno prenderci parte, il nuovo sistema di missioni e le suggestive locazioni dei combattimenti, tra cui l'hangar di una nave della federazione, la cima di un palazzo in costruzione (con tanto di gru, dalla quale è difficile non farsi prendere dalle vertigini...) e infine il famoso reattore dove nel film Qui-Gon Jinn ha perso il suo ultimo combattimento.
A proposito di quest'ultimo, Stephen Shaw ha però ricordato: "No, non è possibile evitare che Qui-Gon Jinn venga ucciso come nel film...
Questo sarebbe chiedere troppo".
In modalità multiplayer è possibile controllare il giovane Obi-Wan Kenobi, il maestro Jedi Qui-Gon Jinn, un Lord Sith, un cacciatore di taglie, un droide da combattimento e un soldato del pianeta Naboo.
Non è ancora dato di sapere se potremo far controllare
Jar Jar a un amico che non sopportiamo e riempirlo di botte, ma per vie alternative sarà sicuramente possibile...
Magari con Darth Maul in persona.

COMMENTO:

Obi-wan dovrebbe seguire le orme di *Jedi Knight* e ridefinire il panoramana degli shooter 3D. Quindi, non ci resta che aspettare.

LA VALLE DI LUCAS

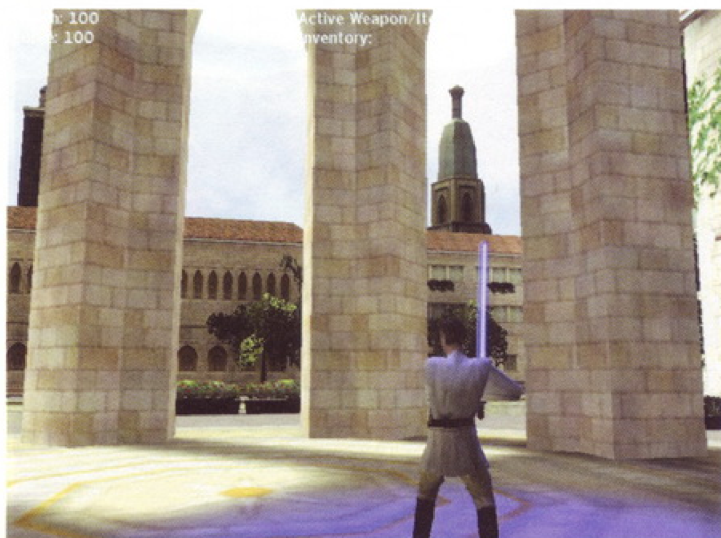
Tranquillamente seduta sulle verdi colline del Nord della California, la LucasArts è soltanto una parte del grande impero che George Lucas ha creato in quel di San Rafael, a una trentina di chilometri a nord di San Francisco. Industrial Light and Magic, Lucasfilm, Skywalker Sound and Lucas Learning sono tutte sparse per la Lucas Valley insieme alla LucasArts, al di fuori di occhi indiscreti, non fosse per un grande cartello stradale che indica una sospettabilissima uscita dall'Highway 101, "Lucas Valley Road" – anche se il nome era questo ancor prima che Lucas ci si spostasse. Una volta imboccata questa uscita bisognerebbe essere ciechi per non sbattere il naso nelle porte vetrate della LucasArts (che si trova in una strada dall'altrettanto sospettabile nome di Los Gamos Drive) o nell'immenso quanto anonimo cancello del famoso Skywalker Ranch. Sempre meglio dei vecchi uffici di Lucas che, meno di una decina di anni fa, occupavano gli spogli locali di un piccolo centro commerciale abbandonato di San Rafael; a quel tempo, chiunque sapesse dove si trovassero poteva andare a sbirciare tra gli spiragli delle veneziane e vedere tutto ciò che accadeva all'interno. Probabilmente il sogno di molti appassionati.
Al di fuori del mito, gli uffici della LucasArts non differiscono molto dal normale ambiente da software house: poster e scatole di giochi dappertutto, joypad appesi al muro, impolverati premi assegnati dalle riviste di settore e gli immancabili arcade originali da bar, alcuni di proprietà degli stessi dipendenti. Solo una cosa ci ricorda che ci troviamo alla LucasArts: l'inconfondibile fanfara di Guerre Stellari; la quale, ripetuta infinitamente ogni giorno, ormai non fa altro che innervosire i pove-

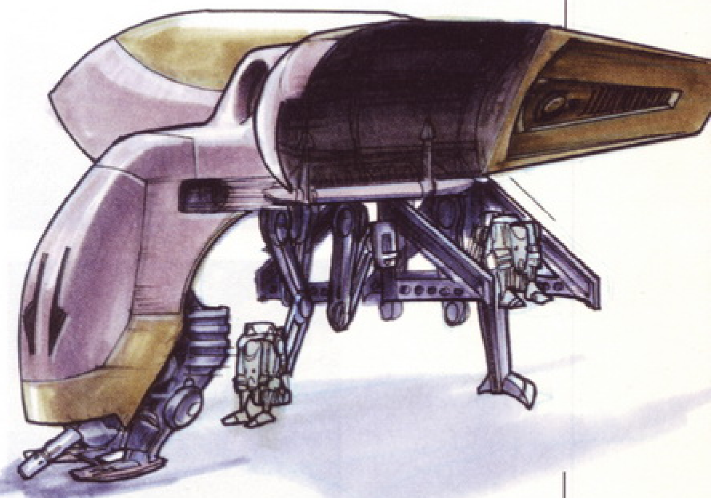


L'ingresso degli uffici della LucasArts è tanto anonimo quanto deludente. Ma, si sa, non è l'aspetto che conta...



Anche qui non si scherza: niente stormtrooper, torrette di guardia o cannoni laser. Il giardino privato del ranch è quantomai enorme e comprende immense radure, boschi dove lo stesso Lucas va a raccogliere more d'estate e addirittura un lago.

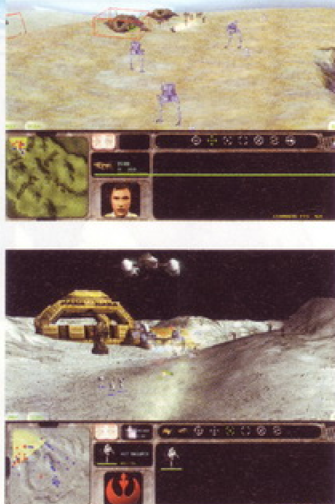




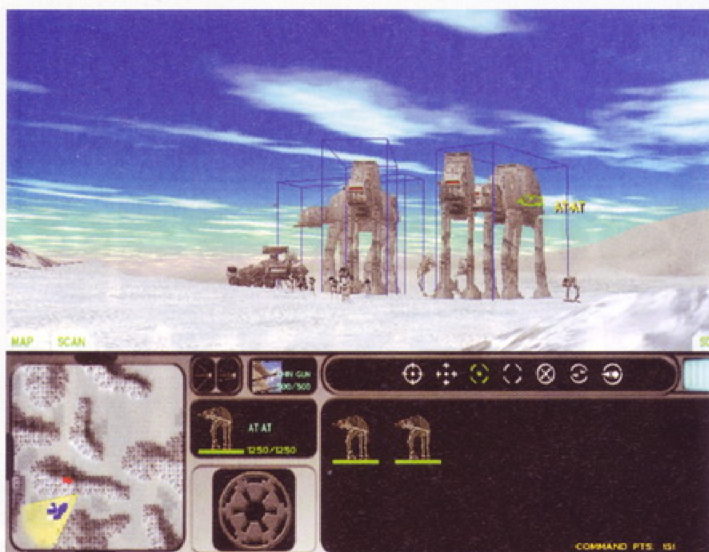
Force Commander

FORMATO	**PC**
PRODUTTORE	**LUCASARTS**
SVILUPPATORE	**LUCASARTS**
GENERE	**STRATEGIA in tempo reale**
GIOCATORI	**1-4**
SITO WEB	**www.lucasarta.com**
USCITA	**Fine Marzo**

Il progetto di creare un gioco di strategia immersivo in tempo reale era nei piani della LucasArts da parecchio tempo, e la programmazione è cominciata quando Episode One era già in produzione, e *Obi-Wan* prendeva forma nella mente dei suoi designer. La scelta di utilizzare i personaggi di quella che viene chiamata Star Wars Classic (ovvero dei primi tre film usciti nelle sale cinematografiche) può apparire alquanto azzardata, soprattutto in un momento come questo, in cui gli scaffali dei negozi sono ancora pieni di action figure di Qui-Gon Jinn e del giovane Anakin. Tale scelta appare però sensata, visto che se Episode One è un film pensato per attrarre un pubblico ampio (leggasi bambini e massaie), Star Wars Classic rimane ancora il mito numero uno per il pubblico che gioca coi titoli strategici sul PC. Insomma, se la LucasArts produce un arcade di mezza misura per PlayStation, puntando l'attenzione ai ragazzini che tanto hanno amato Jar Jar Binks e che si sono identificati con il piccolo Anakin, per attrarre chi ancora pensa che Luke Skywalker sia il vero eroe della saga la casa ha bisogno di un gioco con un pò più di spessore, come appunto uno strategico.
In quanto a controllo e giocabilità, *Force Commander* non differisce molto dalla concorrenza, solo la LucasArts ha cercato di perfezionare un genere in continua evoluzione, aggiungendo tocchi di classe che rendono il titolo particolare. Gli amanti di Guerre Stellari saranno ben contenti di sapere che tutti i personaggi e i mezzi dei film sono stati implementati, più delle novità introdotte per rendere le partite più interessanti, e che è possibile giocare sia dalla parte dei ribelli sia da quella dell'Impero, seguendo l'evoluzione della trama. All'inizio del gioco, infatti, vestiamo i panni di un oscuro comandante dell'Impero Galattico, deciso a sterminare l'Alleanza Ribelle. La prima metà del gioco, perciò, saremo al comando delle armate composti da AT-ST Walker, Y-Wing e TIE Bomber, il che potrà sembrare malvagio ma che risveglia la forza oscura dentro ciascuno di noi. Arriverà poi il momento in cui le nostre azioni malvagie faranno sentire il loro peso, e sarà così che passeremo dal lato dei Ribelli, controllando e difendendo i veicoli che una volta volevamo distruggere. La trama del gioco è di gran lunga più complessa di ciò che possiamo raccontarvi, ma basta dirvi che i colpi di scena, così come alcune piacevoli scoperte, non mancheranno di certo.
Le missioni abbracciano, temporalmente, *Star Wars: A New Hope*, *The Empire Strikes Back* e *The Return of the Jedi* e ripropongono i mezzi più popolari tra gli appassionati, così come i personaggi, ma non le situazioni – per quanto i rimandi alla trama cinematografica sono evidenti. Le battaglie saranno solo terrestri, quindi scordatei un duello con X-Wing e TIE Fighter nello spazio aperto. In compenso, sono presenti i pianeti Tatooine, Corellia, Ruul, Cosuscant e Yavin 4, ciascuno con le peculiari ambientazioni (da deserti a foreste, a paludi) e climi, da ammirare sia di notte sia di giorno. Peculiarità dei rispettivi pianeti sono le creature che li abitano, che vanno dagli inoffensivi "bovini" agli insidiosi Ewoks. Questi ultimi si riveleranno, per quanto primitivi, alquanto fastidiosi, soprattutto quando organizzano trappole e trabocchetti in grado di annientare le nostre truppe.
Sul lato tecnico il gioco appare decisamente eccelso, ma soltanto dopo un paio di partite, perchè all'inizio può sembrare piuttosto confuso e mediocremente realizzato, soltanto perchè utilizza una nuova ricetta non molto immediata. Il motore grafico e la qualità delle unità è migliorato notevolmente negli ultimi mesi – si può dire che *Force Commander* sia nato una seconda volta, visto che i programmatori, non contenti del risultato ottenuto, hanno deciso di ricostruire lo scheletro che compone il gioco. Le unità e i personaggi di gioco appaiono ora in tutta la magnificenza e, se l'azione frenetica lo dovesse permettere, potete zoommare in vicinanza per ammirarne la qualità.
Il sistema di telecamere è molto efficace nel seguire l'azione da qualsiasi punto di vista, ma purtroppo non è il massimo dell'immediatezza: le prime partite d'allenamento, più che a imparare a utilizzare al meglio le unità, verranno usate per cercare di giostrarsi con l'astruso controllo della telecamera, e una volta presa dimistichezza ci si potrà dedicare esclusivamente alla guerra vera e propria.
Se poi proprio non ci si riesce a prendere la mano, c'è un'utilissimo comando che assegna la telecamera a un'unità, seguendola in ogni suo spostamento e coprendo le più immediate circostanze.







Una volta tanto, il nostro compito non consiste nell'estrarre minerali o costruire ogni sorta di fabbrica; questa volta, infatti, possiamo concentrarci al 100% sull'azione di gioco e non perdere tempo nel portare a termine compiti secondari. Inoltre, se dovessimo avere bisogno di mezzi supplementari, anzichè di fabbricarne di nuovi nel campo di battaglia (non molto realistico, se ci pensate bene) possiamo chiedere rinforzi alla nave madre, che provvederà a spedire rinforzi, sempre che ce ne siano a sufficienza nell'hangar.
Le unità usate in battaglia possono essere anche riparate e disposte per le successive missioni.
Il sonoro merita una medaglia d'onore: durante le battaglie vi verrà sicuramente la pelle d'oca nel sentire la fedeltà con cui i programmatori hanno ricreato i suoni del film, a tutto vantaggio del coinvolgimento generale.
È facile sentirsi parte del film vero e proprio, grazie alle esplosioni, ai raggi laser, alle richieste d'aiuto delle truppe, al sibilo delle astronavi, al respiro di Darth Vader, ai versi di Chewbacca o quelli di R2-D2.
Non c'è che dire, sia a livello grafico che sonoro, la LucasArts ha ricreato con successo la violenza e frenesia degli scontri terrestri che ci hanno rapito in Guerre Stellari, resterà da vedere se le missioni saranno all'altezza e se la trama sarà altrettanto accattivante come quella dei film.



COMMENTO

Sia *Obi-Wan* sia *Force Commander* promettono di espandere gli orizzonti dei rispettivi generi a cui appartengono. Se il primo può contare su un universo ancora nuovo e "di moda", con molti aspetti ancora da scoprire, il secondo conta su un ambiente e dei personaggi collaudati, che hanno già acceso l'animo di numerosi giocatori e che continueranno ancora per molto tempo a venire.
Aspettare fino all'autunno per vestire i panni di Obi-Wan Kenobi non sarà facile, ma intanto possiamo ingannare l'attesa con *Force Commander*...



QUESTIONE DI GELOSIA

Per colmare le lacune volutamente lasciate nella sceneggiatura di Episode One per quel che riguarda Obi-Wan, e in quella della Seconda Trilogia (ribattezzata negli uffici Star Wars Classic) per Force Commander, i designer della LucasArts hanno avuto l'invidiabile onore di creare inedite situazioni, personaggi e unità di combattimento che non sono mai apparse su nessuna pellicola. Tale compito non è però stato facile, visto che quello di Guerre Stellari è un universo rigorosamente coerente, e che tale deve rimanere – non basta inventarsi un'unità terrestre ribelle e piazzarla nel gioco: prima di fare ciò bisogna proporre il nuovo veicolo alla divisione di licensing, che dovrà decidere se la nuova creazione si amalgherà a dovere con il resto dell'universo di Guerre Stellari e se dovesse creare una contraddizione di qualsiasi natura, in un modo o nell'altro. Come potete ben immaginare, creare una semplice unità o un nuovo personaggio richiedono uno sforzo non indifferente, che è però necessario affinchè l'universo creato dalla mente di George Lucas rimanga credibile. Eppoi, comprensibilmente, Lucas stesso ammette di essere geloso dei

conoscere SHEN MUE

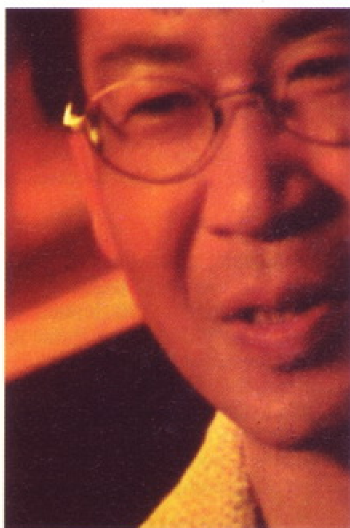
Nonostante il clamore, gli articoli e le recensioni che, a partire dalla data di lancio di Shen Mue, hanno affollato le pagine dei magazine specializzati, il capolavoro di Yu Suzuki rimane avvolto da una sorta di nebbia interpretativa che ne scoraggia l'approccio. Ovviamente, ciò è dovuto gran parte alla lingua giapponese con cui sono intessuti i fitti dialoghi del gioco, ma non solo. In queste pagine, senza voler scendere troppo in dettagli specialistici, vogliamo parlare un po' del background scenografico di Shen Mue, ovvero delle radici storico-culturali degli elementi principali dello scenario. Come mai il gioco si ambienta proprio nel 1986? In cosa si differenzia il Giappone dell'epoca da quello d'oggi? Yokosuka esiste? Cosa c'è di vero nello stile delle arti marziali praticato da Ryo Hazuki? A questi e ad altri interrogativi proveremo a rispondere in queste righe.

DI GIANLUCA TABITTA ryo@edmaster.it



LA CONGIUNTURA STORICA

È una regola che vale per romanzieri e registi, quindi non si vede perché non dovrebbe essere valida anche per i game designer: spesso la scelta di un determinato anno per ambientare un film, libro o altro è dovuta a motivazioni strettamente personali, che in quanto tali non possiamo conoscere. Ma se ci caliamo nel contesto storico del Giappone anno 1986 e osserviamo la situazione del Paese, della vita personale di Suzuki e della posizione di mercato della Sega Enterprises, si scopre che questo è stato un anno che ha segnato per tutti una crescita entusiasmante. Il Giappone, che attraversava l'ultima fase dell'epoca Showa (quella dell'imperatore Hirohito, dal 1926 al 1989, che, ironia della sorte, significa "pace illuminata") stava per godere i frutti di un lavoro frenetico ed estenuante che era cominciato alla fine della Seconda Guerra Mondiale e lo stava portando ad effettuare il sorpasso in termini di *reddito pro-capite* nei confronti degli amati-odiati Stati Uniti (evento che si sarebbe verificato poco dopo, nel 1989). La società fondata nel dopoguerra dalla fusione della Rosen Enterprises e della Service Games Company (da cui l'acronimo Sega) aveva appena fondato la *Sega of American Incorporated*, da cui poi sarebbe partita la commercializzazione americana del *Megadrive*, un enorme successo che avrebbe permesso alla



ditta di Tokyo di pareggiare i conti con la Nintendo. Nelle sale giochi giapponesi impazzavano alcuni fra i coin-op che hanno reso Sega ciò che è ora, ovvero uno dei principali produttori di arcade del mondo. Parliamo di capolavori come Super Hang-On (seguito di quel Hang-On che potete giocare nella sala di Yokosuka, uscito nel 1985) e l'indimenticabile Out Run.
Mentre dirigeva lo sviluppo di *Shen Mue*, Yu Suzuki stava supervisionando la programmazione del suo ennesimo titolo di guida, Ferrari 355 (continua il feeling tra il nostro e le rosse di Maranello) per la scheda da sala Naomi. Forse scegliendo l'anno 1986 Suzuki voleva tracciare un parallelo tra questo suo attuale grande successo e le prime affermazioni giovanili. A questo proposito, è interessante notare come i coin-op del game-center di Yokosuka siano comunque un tantino risalenti rispetto al 1986. Sia *Hang-On* sia *Space Harrier* sono datati 1985 e rappresentano le prime vere affermazioni personali del giovane Suzuki, che però è probabile abbiano dato i loro frutti soprattutto l'anno successivo. Perciò, nel 1986, Yu Suzuki era giovane, ricco e aveva già riscosso un notevole successo personale, quindi non stupisce che la scelta temporale per l'ambientazione di *Shen Mue* sia caduta proprio su quest'anno.

LO SCENARIO: YOKOSUKA

Yokosuka è un'invenzione di Yu Suzuki o esiste veramente? Forse sarà una sorpresa, ma questa città è più che reale: ne esistono addirittura due! Le due Yokosuka sono entrambe indicate sulle mappe giapponesi, la prima è una cittadina di poca importanza che si trova nel distretto montano di Aichi-ken, nell'isola di Hokkaido, la seconda nel sudest di Kanagawa-ken, distretto di Tokyo, sulla penisola del Miura: è questa la Yokosuka di *Shen Mue*. Come in *Shen Mue*, Yokosuka possiede un porto di notevole importanza: trovandosi a soli cinquanta chilometri dalla capitale e a venti da Yokohama, costituisce l'ingresso marittimo ideale alla baia di Tokyo. Il porto è articolato in ben quattro pontili: Nagaura, Shinko, Heisei e Kurihama. I pontili di Heisei e Kurihama sono di troppo recente costruzione per essere il luogo dove si svolge la seconda parte di *Shen Mue*. Invece, il porto delle peripezie di Ryo può essere identificato nel pontile di Shinko: sia per conformazione sia per collocazione geografica ricorda nettamente quello del gioco. Nel gioco la villa in stile tradizionale della famiglia Hazuki, si trova nella piccola collina di Yamanose (alla lettera, "l'area montana"), una zona montuosa.



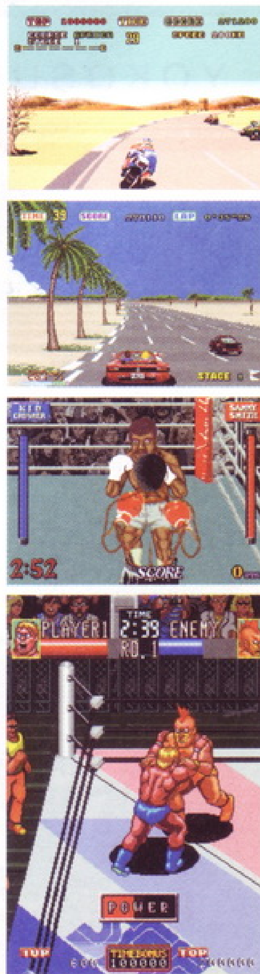




Cercando la zona corrispondente scopriamo, dal sito web di Yokosuka (dove sono disponibili le statistiche sulle precipitazioni piovose e nevose, forse una fonte di informazioni per la routine Magic Weather di *Shen Mue*) che la penisola del Miura presenta degli avvallamenti montuosi a nord, a sud e nel centro, e che la parte principale di Yokosuka è distesa sull'avvallamento centrale di questa catena. Nel gioco Yokosuka è descritta come una placida cittadina di provincia, forse lo era nel 1986, ma è invece più probabile che non lo sia mai stata. Infatti, pur avendo solo mezzo milione di abitanti, il porto è una base fondamentale della marina nipponica (e della settima flotta americana), la parte moderna della città sfoggia costruzioni in vetro e cemento simili a grattacieli e ospita un Museo dell'Arte Virtuale, lo Yokosuka Art Theatre e il Research Park.

BREVIARIO DEI COIN-OP SEGA

La storia dei coin-op Sega degli anni '80 è segnata dal passaggio dagli 8 ai 16 bit. L'originario hardware da sala System 8, basato sulla CPU Z80 e i due chip audio SN76496 (controllati a loro volta da un altro Z80) è stato battezzato dalla conversione storica del capolavoro di David Crane, Pitfall II, e ha ospitato, in seguito, Wonderboy e tutte le sue varianti (Wonderboy Deluxe, Wonderboy in Monster Land). Super Hang-On, Out Run e tutti gli altri coin-op prodotti dalla Sega nel 1986 sono basati sulla prima scheda Sega a 16-bit, il System 16. Nella variante Sega Dual 68000, la caratteristica fondamentale di questa scheda era quella di incorporare due microprocessori Motorola 68000, mentre il sottosistema audio era affidato alla squadra Z80, YM 2151 e chip sonoro PCM. Un hardware molto potente, ma anche estremamente costoso, era dotato di uno scrolling fluidissimo che lo rendeva particolarmente adatto ai titoli di guida. Sempre nel 1986, è stata lanciata la revisione A del System 16, basata su un unico 68000, ma con la sostituzione del chip sonoro PCM, rimpiazzato dal modello uPD-7759. Su questa scheda hanno visto la luce una generazione di titoli tecnicamente meno complessi di quelli sopra menzionati, come Alex Kidd, Quartet II e il flipper Time Scanner. Nel 1987 fu introdotto il System 16 modello B. Questa è probabilmente la scheda su cui sono stati programmati il maggior numero di successi Sega degli anni '80. Della lunga lista ricordiamo i titoli più popolari come Shinobi, Golden Axe, Altered Beast, Tetris, Heavyweight Champ, Dynamite Dux, e Wonderboy III. Gli anni immediatamente successivi hanno visto l'introduzione del System 18 (Shadow Dancer, Moonwalker, Alien Storm) che però non ha riscosso il successo sperato. La fase successiva, segnata dal passaggio dalla grafica bidimensionale al 3D è forse nota ai più. Cominciando nei primi anni '90 con l'introduzione del Model-1, Sega ha posto le basi di quella che sarebbe stata tutta la sua produzione da sala dello scorso decennio. Grazie alle simulazioni tematiche della serie Virtua (Virtua Fighter, Virtua Racing, Virtua Striker, Virtua Cop, Virtua On) e ai titoli di guida della serie Sega Rally e Daytona, avrebbe riscosso un grande successo nel 1993 con l'introduzione del Model-2 e nel 1996 con il rivoluzionario Model-3. Il presente di Sega Enterprises si chiama NAOMI, la versione da sala della console Dreamcast, che, probabilmente, in un futuro non molto remoto, potrà interfacciarsi con le macchine di casa per dare corpo alle ambizioni telematiche della grande esse.



STILE DI VITA SEVERO?

La vita dei cittadini di Yokosuka, così com'è descritta in *Shen Mue*, mostra due aspetti forse leggermente sorprendenti: la scarsa influenza della tecnologia in generale (soprattutto considerando che parliamo del Giappone) e la presenza di festività occidentali come il Natale.

La relativà austerità degli abitanti di Yokosuka si può giustificare con il periodo storico in cui è ambientato il gioco: nel 1986 non si era ancora instaurata nella mentalità giapponese l'idea secondo cui, dopo tanto lavoro, si aveva diritto a godere del frutto delle proprie fatiche.

Questa tendenza vagamente edonistica si affermata solo negli anni '90, quando i giapponesi hanno avuto la conferma dell'ormai conquistato potere economico con il già citato sorpasso del reddito pro-capite americano. Nella stessa abitazione di Ryo Hazuki troviamo un solo televisore, che come minimo avrà avuto vent'anni già all'epoca. Il giapponese di allora era più risparmiatore e meno consumatore. Anche i computer avevano dei tassi di diffusione estremamente bassi.

I PC disponibili erano basati su una variante del DOS, adattato ai giapponesi, ma erano poco utilizzati, perfino come Word Processor, dove si preferiva comprare macchine da scrivere elettroniche specifiche: i Macintosh con il sistema operativo *KanjiTalk* e *Windows 95 Japanese* sarebbero giunti molto dopo.

COL FAVORE DEGLI DEI...



I costumi e la religiosità dei giapponesi sono ben descritte in *Shen Mue*: il piccolo altare domestico con la foto del defunto *Iwao Hazuki*, dove Ryo si può inginocchiare, il piccolo piatto da suonare (richiamo delle divinità) con una pressione dei tasti sul pad, sono un'istituzione dello Scintoismo, culto nazionale giapponese. Venerare i defunti in casa è uno dei precetti di questa religione che distingue varie classi di *kami* ("dei"), tra i quali gli dei locali, i fenomeni naturali, e, appunto, gli antenati nobili deificati. È una religione che ha origini contadine, per questo le cerimonie più importanti prevedono offerte in natura (pesce, sakè, riso) e sono connesse ai cicli stagionali. Una delle cerimonie più importanti e più conosciute anche tra i gaijin (stranieri) è l'O-Bon, che cade nella prima metà di agosto. Durante questa festività le donne indossano lo yukata (un kimono leggero) e, in onore dei defunti, si organizzano feste, si lanciano i fuochi artificiali e si visitano le bancarelle allestiti vicino ai templi.
Questo, agli occhi di un occidentale, può sembrare un modo bizzarro di onorare i defunti, ma i giapponesi ce la mettono tutta per divertirsi, perchè in questo modo anche i loro defunti potranno ricevere un pò di questa allegria. Lo Scintoismo è anche la religione nella quale si prevede una specie di battesimo: i neonati, infatti, vengono portati nei templi subito dopo la nascita, in visita ai loro *kami*, per assicurarsi la loro protezione.
La gran quantità di cerimonie scintoiste in cui sono coinvolti i bambini (come la *Shichi-go-san* festeggiata tra i tre e i sette anni d'età) ha fatto nascere un modo di dire nella terra del Sol Levante, secondo cui il giapponese nasce scintoista (da bambini è molto bello) si sposa cristiano (per l'eleganza della cerimonia) e muore buddista (per la possibilità della reincarnazione).





OHOH! MERRY CHRISTMAS!

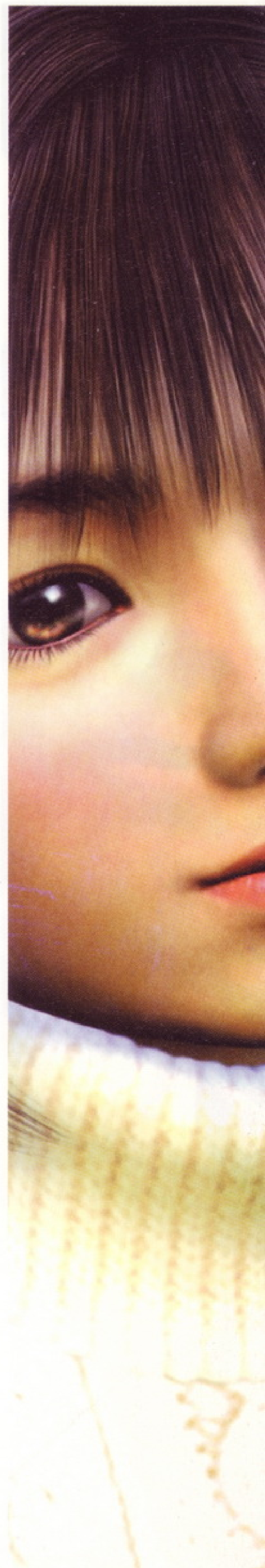
Strade innevate, negozi addobbati a festa, il muschio sulle porte, le dolci note di una nenia di Natale che si diffondono nell'aria: questa è Yokosuka nei giorni di Dicembre, una scena tratta da *Miracolo sulla trentaquattresima strada*.. o uno spot pubblicitario. Per capire meglio cosa significa il Natale per i giapponesi citiamo un breve passaggio di un articolo scritto da Banana Yoshimoto (in Italia, la più popolare scrittrice giapponese). "In Giappone il Natale è una festività artefatta a un livello credo inimmaginabile per un italiano. E siccome ha preso forma su basi non religiose, le persone non sanno bene cosa fare. Eppure sentono di doverlo festeggiare in qualche modo. Soprattutto i grandi magazzini si animano e le città si riempiono di decorazioni incredibili. E visto che ora la religione più vicina ai



NO ALPITOUR?

Calendario sintetico delle festività nipponiche

GENNAIO		
1	Giorno dell'anno nuovo	O-shogatsu
15	Giorno del raggiungimento dell'età adulta	Seijin-no-hi
FEBBRAIO		
11	Giorno della fondazione della nazione	Kenkoku-Kinenbi
MARZO		
20	Equinozio Primaverile	Shunbun-no-hiAprile
29	Giorno del Verde	Midori-no-hi
MAGGIO		
3	Giorno della Costituzione	Kenpo-Kinenbi
4	Festa del Cittadino	Kokumin-no-kyujitu
5	Giorno del Bambino	Kodomo-no-hi
LUGLIO		
20	Giorno del Mare	Umi-no-hi
SETTEMBRE		
15	Giorno del rispetto per gli anziani	Keiro-no-hi
23	Equinozio Autunnale	Shunbun-no-hi
OTTOBRE		
10	Giorno delle attività atletiche	Taiku-no-hi
NOVEMBRE		
3	Giorno della cultura	Bunka-no-hi
23	Giorno del ringraziamento	Kinro-kansha-no-hi
DICEMBRE		
23	Compleanno dell'imperatore	Ten'no-tanjobi





giapponesi è il consumismo, forse questa è la forma più autentica che ci sia per celebrarlo."

Banana Yoshimoto

Quindi il Natale giapponese è una festività artificiosa che finisce per favorire esclusivamente il consumismo, senza alcun richiamo alla religione o ai caratteri umanitari che assume nei paesi cristiani. Le festività religiose in quel periodo dell'anno sono altre e pur corrispondendo all'incirca, come date, al Natale e al Capodanno, hanno ben altro significato. Il 23 dicembre si celebra il Ten'no tanjoubi (il compleanno dell'imperatore), che ha radici scintoiste, visto che l'imperatore originariamente era un *kami* come le altre divinità. Il primo gennaio, invece, si festeggia lo O-shogatsu (giorno del nuovo anno) che, lungi da essere lo show di fuochi d'artificio e di tappi di champagne dei paesi occidentali, si celebra visitando, in silenzio, i templi della tradizione.

IL TEMPO LIBERO

Gli scaffali delle drogherie di *Shen Mue* sono colme di cassettine musicali di vari cantanti pop e idol. Fondamentalmente questi sono gli extra collezionabili introdotti, come i pupazzetti di plastica dei distributori automatici o le miniature delle forklift, per aumentare lo spessore del gioco, ma sono anche una rappresentazione di un fenomeno dell'epoca. Parliamo delle Idol, cantanti-adolescenti (in genere femmine), idoli di una stagione per masse di ragazzini dai tredici anni in su. Le loro cassette vendevano come il pane per qualche mese, al massimo qualche anno, poi queste ragazze cadevano nel dimenticatoio, rimpiazzate da un personaggio nuovo creato a tavolino dallo star system giapponese. Il 1986 è l'anno dell'affermazione della più grande idol che il Giappone abbia mai conosciuto: Noriko Sakai, classe 1971. Rivelatasi nel settembre di quell'anno nel concorso di bellezza *Otokonoko ni Naritai*, avrebbe intrapreso negli anni successivi la più sfolgorante carriera che una idol abbia mai svolto, grazie a numerosi successi discografici (il suo brano Aoi Usagi è considerato dai giapponesi una tra le venti canzoni più belle del secolo) e le numerose sfilate. Noriko è anche una delle poche idol che sono sopravvissute a questa definizione, infatti non è scomparsa col passare degli anni e oggi i pettegolezzi sulla sua vita sentimentale riempiono le pagine dei rotocalchi nipponici. Sopravvissuto il personaggio, è morto il sistema, infatti da lì a poco, il fenomeno idol sarebbe scemato, e lo star system avrebbe sostituito alle idol personaggi più duraturi e più radicati nel pubblico, come i gruppi pop e le seiyuu (cantanti attori/attrici), doppiatori di anime, che hanno dato vita a una nuova classe di stelle.



LA VIA DEL DRAGONE

LE ARTI MARZIALI IN SHEN MUE

Il capolavoro di Yu Suzuki è colmo di riferimenti alle più disparate discipline marziali. Tra le arti marziali rappresentate possiamo riconoscere il karate, il kempo cinese e due stili particolarmente significativi: il giapponese Hakkyoku-Ken e il Jeet Kune Do. L'Hakkyoku-Ken, o Stile del Pugno a Otto Punte, è la stessa arte marziale praticata da Akira Yuuki nella serie di Virtua Fighter, e Ryo Hazuki ne pratica alcuni dei colpi fondamentali come il Rimonchouchou (sembra il nome di un cocktail, invece è il micidiale colpo di gomito nella posizione del cavaliere). L'Hakkyoku-Ken appartiene alla grande varietà di arti marziali del Kung Fu. Questo stile è quindi nato originariamente in Cina, praticato dai soldati della guardia imperiale. Durante la Seconda Guerra Mondiale divenne parte dell'addestramento del fante giapponese proprio per via della sua potenza. L'Hakkyoku-Ken pone l'accento sugli attacchi apportati coi gomiti, le spalle e le tecniche di evasione. Tuttavia, molte delle tecniche di Ryo non sono affatto riconducibili a questo stile, si riconoscono, invece, dei colpi che fanno parte indiscutibilmente dell'arsenale di Jacky Briant, un altro dei personaggi cardine di Virtua Fighter, nel caso specifico un praticante del Jeet Kune Do.

"L'importante non è l'aggiungere giorno per giorno, ma il togliere. Eliminare tutto ciò che non è essenziale".

Bruce Lee, fondatore del Jeet Kune Do

Questo stile è stato fondato da Li Zenfan, conosciuto al secolo col nome di Bruce Lee. Non è uno stile d'arti marziali tradizionale, anzi, si può dire che rompa apertamente con i metodi tradizionali di insegnare e tramandare il Kung Fu. Inizialmente Bruce fu addestrato in Cina da un maestro di nome Yip Man in uno stile chiamato Wing Chun e di questo stile divenne un profondo conoscitore. Durante la prima giovinezza trascorsa negli U.S.A., Bruce si rese conto che la realtà del combattimento e la fantasia di certe forme e tecniche marziali erano due cose ben distinte, così iniziò a modificare lo stile Wing Chun spogliandolo delle mosse troppo rigide e dei movimenti superflui e lo chiamò Jun Fun Gung Fu. Ma, nella ricerca dello stile per-







GLI INTERPRETI E I DOPPIATORI

Rispetto alla stragrande maggioranza della produzione videoludica giapponese degli ultimi anni, Shen Mue fa registrare una decisa inversione di tendenza per quanto riguarda i seiyuu, ovvero i doppiatori/attori. Nessuno di loro, infatti, risulta aver mai partecipato al doppiaggio di un film d'animazione o di un OAV, almeno secondo l'omnicomprensivo catalogo di Hitoshi Doi. Dobbiamo quindi presumere che si tratti di professionisti che finora hanno lavorato solo al doppiaggio di film stranieri. "Shen Mue è come un film, d'amore, amicizia ed avventura", sono le parole di Yu Suzuki, e a quanto pare anche i doppiatori dovevano essere all'altezza di questa sua idea.

MASAYA MATSUKAZE — RYO HAZUKI



Data di nascita: 9 settembre 1977
Luogo di Nascita: Fukushima-ken
Altezza: 1.77m
Le Tre Misure: 92, 75, 92
Sport e hobby: calcio, basket, pallavolo, sci acquatico, snowboard



Pupillo della famiglia Hazuki, il diciottenne Ryo è l'ultimo esponente della casata e abile praticante dello stile Hazuki-ryu. Freddo, controllato, poco incline a mostrare apertamente i suoi sentimenti, è stato criticato dalla stampa specializzata nipponica in quanto "troppo educato". In effetti è uno specchio di virtù, ma lo possiamo biasimare per questo? Il doppiatore Matsukaze invece, come possiamo notare, è un super sportivo. Questo lo avrà aiutato a calarsi nel ruolo?

HAZUKI ISHIGAKI — REI SHENHUA

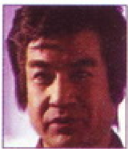


Data di nascita: 12 luglio 1978
Luogo di Nascita: Hokkaido
Gruppo Sanguigno: AB
Le Tre Misure: 80, 58, 82
Sport e hobby: tennis, disegno, raccontare barzellette



Rei Shenhua è la misteriosa ragazza di cui Ryo sogna dal giorno dell'assassinio del padre. Ovviamente è strettamente collegata alla ragioni dell'omicidio e sarà uno dei nostri prossimi incontri nel prossimo capitolo di Shen Mue, ma in Yokosuka 1st Chapter, almeno fisicamente, non la incontriamo. La signorina Ishigaki che doppia Shenhua ha preferito fornirci il suo gruppo sanguigno piuttosto che la sua altezza. Sarà alta un metro e mezzo?

HIROSHI FUJIOKA — IWAO HAZUKI



Data di nascita: 19 febbraio 1946
Luogo di Nascita: Ehime-Ken
Altezza: 1.80m
Peso: 74kg
Sport e hobby: karate, judo, arte di estrazione della katana, equitazione



Il severo padre di Ryo, Iwao Hazuki, purtroppo scompare ancora prima che il gioco abbia inizio, tutto ciò che conosciamo di lui ci arriva per fonti indirette. Il doppiatore, Fujioka Hiroshi, è un signore veramente in forma, e a quanto pare pratica una miriade di arti marziali. Realtà o un'immedesimazione troppo accesa nel ruolo?



MEGUMI YASU — NOZOMI HARASAKI

Data di nascita: 22 dicembre 1981
Luogo di Nascita: Tokyo
Altezza: 1.60m
Le Tre Misure: 83, 57, 85
Sport e hobby: fotografare paesaggi, nuoto, kendo



Nozomi frequenta lo stesso liceo di Ryo Hazuki. Nel gioco è appena tornata da un viaggio in Canada e, non appena il nostro parlerà di recarsi a Honk Kong, scopriremo alcuni dettagli interessanti del legame che stringe i due. La giovanissima doppiatrice Megumi Yasu ha un'impressionante somiglianza con Nozomi. Complimenti al direttore del cast.



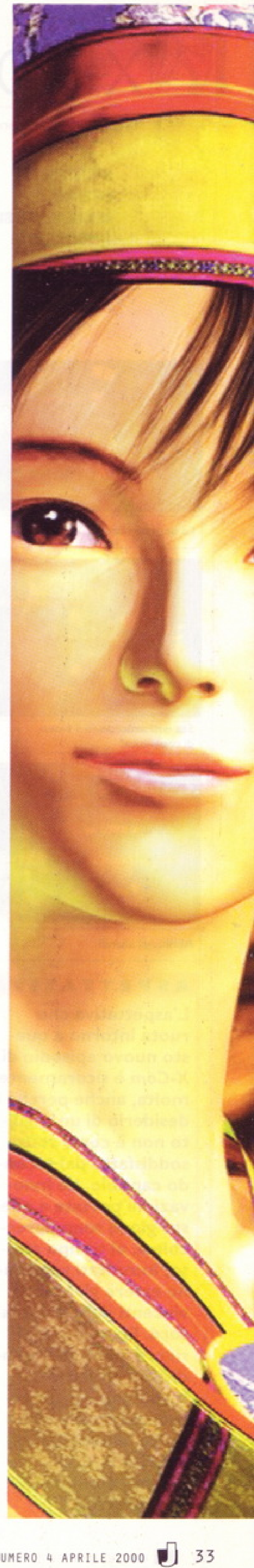


fetto, questo non era sufficiente per Bruce Lee. Continuò a osservare tutti gli stili di combattimento praticati agonisticamente in occidente, in particolare la boxe e la scherma, e arrivò a una nuova definizione di arte marziale. Eliminate tutte le forme di allenamento considerate superflue (compresa la pratica del Chi Sao, *l'uomo di legno*, che abbiamo visto nel film-biografia) Bruce coniò il termine di Jeet Kune Do (La Via del Pugno Intercettante) che divenne il nome del suo stile, dato che ormai quest'ultimo aveva perso qualsiasi somiglianza con il Wing Chun. Gli elementi di base del Jeet Kune Do sono la semplicità, l'essere diretto e la non classicità. La semplicità perchè fa funzionare le cose. Esattamente come un meccanismo, che ha più possibilità di rompersi se le sue parti in movimento sono numerose, anche il corpo umano, accumulando tecniche su tecniche, rischia di avere maggiori possibilità di sbagliarle. Ogni tecnica, in linea teorica, richiederebbe anni e anni prima di essere perfezionata, quindi la chiave è: poche tecniche e più pratica. Il Jeet Kune Do ha, all'incirca, solo cinque tipi di pugni e quattro di calci. Nel determinare quali fossero i colpi veramente essenziali, Bruce Lee ha selezionato le tecniche in base al secondo canone del suo stile: l'essere dirette. Se A è il punto da cui parte un colpo e B è l'obiettivo, la traiettoria più efficace è una linea diretta tra A e B. Altri colpi possono essere più potenti e più spettacolari, ma il colpo diretto arriva prima, e quindi blocca sul nascere qualsiasi altra tecnica. Infine, il Jeet Kune Do è un'arte marziale non classica: i praticanti non indossano uniformi, non praticano forme e non perdono tempo con le tecniche se questo significa rispettare meramente la tradizione.

Il Jeet Kune Do favorisce la mancanza di forme in modo da poter assumere qualsiasi forma, non ha uno stile preciso, in modo da essere qualsiasi stile, utilizza tutti i mezzi e non è limitato da nessuno.









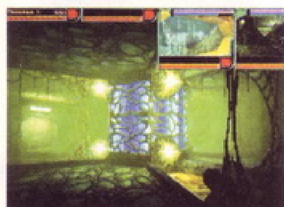
X-COM ALLIANCE

DI LUCA COMINELLI comi@edmaster.it

PRODUTTORE	MICROPROSE
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE/STRATEGIA
GIOCATORI	1/MULTIPLAYER
SITO WEB	www.hasbrointeractive.com
USCITA	Estate 2000



La base nemica.



Sta entrando: dov'é il fuoco di copertura?



Ahhh... gli alieni!!

ASPETTATIVA

L'aspettativa che ruota intorno a questo nuovo episodio di *X-Com* è sicuramente molta, anche perché il desiderio di un seguito non è certo stato soddisfatto dal secondo capitolo. Le innovazioni portate a questo gioco sono parecchie e, al tempo stesso, immutati sembrano essere gli aspetti vincenti del predecessore. Forse però, ricordando quel grandissimo gioco di Incubation (ingiustamente sottovalutato dal pubblico), l'originalità di *X-Com Alliance* comincia a sbriciolarsi...

Prima di parlare di *X-Com Alliance*, è bene dare qualche informazione sul primo titolo della serie *Ufo: Enemy Unknown*. In questo primo grandioso episodio il giocatore vestiva i panni di un comandante capo dell'esercito X-Com, un'imponente organizzazione nata sulla Terra per far fronte a eventuali attacchi da parte di creature extraterrestri. Strutturalmente il gioco altro non era che uno strategico a turni con visuale isometrica, accompagnato da un'altrettanto importante sezione gestionale nella quale si organizzavano i propri uomini e ci si dedicava alla ricerca di nuovi e sempre più potenti armamenti. Il successo del gioco nasceva da una sapiente mescolanza di queste due sezioni e da una esagerata carica adrenalinica delle missioni, le quali, nonostante l'impersonale visuale isometrica, riuscivano a coinvolgere il giocatore al punto da farlo sobbalzare sulla sedia.



Si parla di ben 300 animazioni diverse per ogni unità e, stando a questa foto, sembra che i risultati siano decisamente validi.

SQUADRA CHE VINCE, SI CAMBIA.

Più che mai convinta delle potenzialità di questa serie la Microprose non ha perso le speranze dopo il flop del secondo titolo e si prepara dunque a tornare nuovamente alla carica con un nuovo episodio che, stando a quanto si è potuto vedere, vanterà numerose innovazioni.
La storia di *Alliance* riprende là dove si era interrotta nell'ultimo episodio, ovvero dopo il termine della Prima Guerra Aliena. Una volta distrutta la base extraterrestre di Cydonia, su Marte, la confederazione X-Com decide di inviare un'astronave proprio in quella zona che fu teatro dell'ultimo grande scontro tra umani e alieni: aspettatevi sorprese...

UNA SQUADRA ALTAMENTE PROFESSIONALE

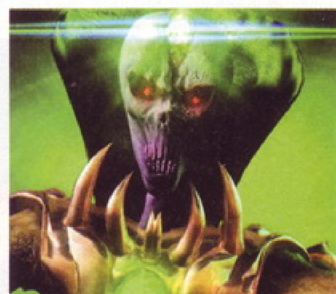
Contrariamente a quanto accadeva nei precedenti episodi, la squadra Alliance è piuttosto variegata, contemplando tra le sue fila non più soltanto semplici marine ma anche personale scientifico, che rivestirà inevitabilmente un ruolo di fondamentale importanza per la sopravvivenza dell'intera spedizione. Mantenendo infatti intatta la suddivisione originale del gioco in due sezioni, anche in questo nuovo episodio il giocatore dovrà cimentarsi nella ricerca e nello studio di nuove tecnologie, che avverranno in questo caso a bordo dello stesso Patton, per mezzo di quelle stesse unità che in passato si occupavano soltanto del combattimento.
Per mezzo infatti di specifiche e personali abilità, ogni componente della squadra si rivelerà unico nel suo genere, dimostrandosi dunque elemento indispensabile per la risoluzione dei sempre diversi problemi proposti dalle diverse missioni.

NUOVO ENGINE, VECCHIA GLORIA.

Ciò che maggiormente è cambiato rispetto ai precedenti titoli è senza dubbio la nuova impostazione grafica che il team di sviluppo ha dato al gioco. Come risulta evidente dalle foto infatti la visuale isometrica ha lasciato il posto a una ben più moderna visuale 3D in prima perso-



Ecco come si presenta la nuova grafica di X-Com Alliance. Il giocatore guiderà in prima persona il comandante della squadra, dando invece ordini ai restanti componenti.



Un simpatico alieno!



Le armi presenti nel gioco una quindicina, utilizzabili per massacrare gli alieni.



Il motore da cui il team è partito per la realizzazione del gioco è lo stesso di Unreal. Ovviamente sono state apportate notevoli modifiche, anche se per buona parte il codice è esattamente quello dell'originale.

na, secondo uno stile ormai divenuto standard nei videogiochi degli ultimi anni.

Dal punto di vista tecnico ci troviamo di fronte allo stesso motore che muoveva il primo *Unreal* e, aldilà delle notevoli modifiche fatte dalla Microprose, possiamo tranquillamente affermare che per il 40% il motore appartiene ancora al titolo della Epic Games.

Aldilà della impostazione grafica, *Alliance* manterrà le distanze dai comuni sparatutto-3D, offrendo un'impostazione assai diversa. Innanzitutto il giocatore guiderà in prima persona soltanto il comandante della squadra, limitandosi a ordinare agli altri compagni le azioni da eseguire e osservandone l'operato attraverso delle finestre nella parte alta dello schermo, che riproducono esattamente la visione di ogni singolo soldato (proprio come avviene in *Swat 3* per intenderci).

Per mantenere inoltre invariato l'elemento strategico e meditativo di X-Com, ogni unità sarà poi dotata di un limite massimo di resistenza alla fatica, che lo porterà passo dopo passo dalla semplice stanchezza allo sfinimento, che impedirà ogni tipo di azione, autodifesa compresa. Altro elemento di grande importanza è poi il morale delle truppe, nonché la resistenza psicologica.

INTERVISTA DA UN'ALTRA GALASSIA...



A distanza di pochi mesi dall'uscita nei negozi dell'atteso seguito di *X-Com: Interceptor* il designer Christopher David Clark e il capo programmatore Chris Coon si esprimono sulla loro ultima fatica lasciando trapelare senza mezzi termini una piena fiducia nel titolo Microprose.

J- Innanzitutto, parliamo della struttura di gioco. Quanto effettivamente è cambiata dai precedenti titoli?

Christopher David Clark: Sostanzialmente il gioco ricalca quelli che sono gli elementi vincenti dei primi episodi e pertanto sarà ovviamente diviso in missioni. Non mancheranno poi nemmeno le ormai classiche abilità, differenti per ogni membro della squadra, che in *Alliance* rivestiranno però un ruolo decisamente più importante. Mentre infatti nel primo titolo la fase di ricerca che precedeva l'azione vera e propria aveva luogo nei laboratori, adesso saranno quelle stesse unità che scenderanno in campo a doversi dedicare allo studio dei manufatti alieni, in modo da conoscere il loro funzionamento e da utilizzarli così in battaglia.

J- Dunque, vista l'importanza delle singole unità, risulta alquanto necessaria una valida IA.

Chris Coon: A mio parere l'IA di *X-Com Alliance* è quanto di più sofisticato il mercato abbia finora offerto. A differenza di molti altri titoli infatti i nemici e i soldati sono in grado di "pensare" molteplici azioni nello stesso tempo.

J- Per quanto riguarda invece l'ambientazione, avete apportato particolari modifiche a quella, già eccezionale, del primo X-Com?

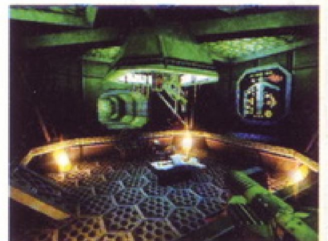
Christopher David Clark: Lo scopo principale dei designer attualmente all'opera è proprio quello di riprodurre la stessa identica ambientazione offerta dai primi episodi, visto che indubbiamente essa è stata un elemento chiave per il successo. Non mancheranno edifici bui e claustrofobici, strutturati in modo che il giocatore viva costantemente nel dubbio che dietro un qualche angolo o tubatura possa celarsi un alieno pronto a far fuoco.



Chi è costui?

PAESE CHE VAI, ARMA CHE TROVI

Ulteriore mantenimento delle origini lo si trova poi nell'ambientazione che rispecchia in tutto e per tutto le atmosfere cupe e claustrofobiche dei precedenti episodi. Seppure ambientato in un mondo assai distante dalla Terra infatti non mancheranno livelli "urbani" con edifici sempre pronti a celare inaspettate insidie. Ultima considerazione va fatta per l'IA che, stando a quanto detto dagli stessi creatori del gioco è il meglio attualmente presente sul mercato. Piuttosto simile a quella di *Swat 3* (che sicuramente vanta un altissimo livello qualitativo) l'IA di *X-Com Alliance* è in grado di far compiere agli avversari come ai compagni di squadra molteplici azioni nello stesso tempo, cosicchè ad esempio, capiterà di osservare manovre di accerchiamento da parte degli alieni o astuti trabocchetti per mezzo delle caratteristiche specifiche dell'ambiente circostante.



Come sfruttare il motore di Unreal.



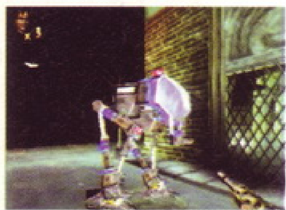
Il pianeta dove finiremo per caso in missione...



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	ACCLAIM AUSTIN
GENERE	SPRATUTTO 3D
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.acclaim.com
USCITA	Autunno 2000



La polizia non sembra essere dalla nostra parte...



Se c'è una cosa che non manca sono mostri per lo meno bizzarri.

ASPETTATIVA

L'Acclaim pare decisa a lasciare ai possessori di Nintendo 64 un ottimo ricordo del suo *Turok*. L'ultimo episodio della fortunata saga ha tutte le carte in regola per rivelarsi il migliore. Graditissima risulta in questo senso la possibilità di poter salvare in qualsiasi momento, che risolve uno dei principali motivi di frustrazione dei precedenti episodi. Sommando un frame rate finalmente stabile e un impianto sonoro eccezionalmente sviluppato soprattutto in relazione al supporto su cui gira, non è difficile capire quanto promettente e atteso risulti questo *Shadow of Oblivion*.

Al di là di quanto si apprezzi o meno la saga di *Turok*, non si può negare al titolo ideato da Iguana un enorme importanza nello sviluppo degli sparatutto in prima persona su console. All'epoca del suo debutto su Nintendo 64, il primo episodio riscosse un enorme successo di critica e pubblico, e grazie alla sua realizzazione tecnica impressionante (per i tempi) contribuì non poco alle vendite della console. Il suo seguito *Seeds of Evil* ed il recente spin off basato sul multiplayer *Rage Wars*, pur non risultando originali come il predecessore, non fecero altro che affermare al grande pubblico la figura del cacciatore di dinosauri conservando però numerosi e fastidiosi difetti. Con questo terzo episodio (*Rage Wars* costituisce di fatto un prodotto a parte) Acclaim sembra finalmente intenzionata a dare una sferzata a una serie che, francamente, cominciava ad accusare i segni del tempo grazie ad una notevole serie di migliorie.



Graficamente Acclaim Austin ha fatto un buon lavoro.

IL RITORNO DEL DINOSAUR HUNTER

Procediamo con ordine: la storia che fa da supporto al gioco vero e proprio non è nulla di troppo originale e complicato, basti sapere che anche in questo caso troviamo un essere malvagio che minaccia di distruggere il mondo e che il giocatore veste gli impegnativi ed inflazionati panni di ultima speranza dell'umanità.

Fortunatamente a uno storyline così fragile non corrisponde un prodotto mediocre, anzi: *Turok 3* è attualmente uno dei titoli per Nintendo 64 più promettente e atteso dell'anno. Innanzitutto, pur trattandosi a prima vista di un particolare quasi del tutto ininfluente, è interessante sapere che il buon vecchio turok alias Joshua Fireseed è andato in pensione, rimpiazzato dai giovani Joseph e Danielle Fireseed. Ciò che al contrario merita menzione è il fatto che l'utilizzo di uno dei due personaggi non si rivela essere fine a se stesso, ma porta ad affrontare diverse sezioni dei livelli. I due, inoltre, collaboreranno reciprocamente nel corso dell'avventura in svariati modi. Una caratteristica assolutamente da tenere d'occhio è la annunciata trama interattiva, che permetterà al giocatore di vedere la storia evolversi in relazione alle proprie azioni. Progetto ambizioso, ma senza dubbio meritevole di attenzione.



L'ambientazione cittadina è particolarmente riuscita.



La gestione delle fonti di luce è più che soddisfacente.



Una piramide azzurra francamente mi mancava...

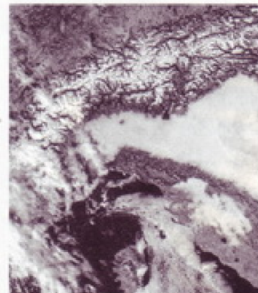
TUROK E' UN PACIFISTA

Uno degli aspetti che, forse più di ogni altro, ha contribuito a decretare il successo della saga è indubbiamente l'enorme dose di violenza, sangue e splatter presente; le armi poi, vero fulcro del gioco, sono sempre state numerose e, in più di un'occasione, anche piuttosto originali, vedi il Celebral Bore e l' Atomica, solo per citare due esempi.

Anche in questo terzo capitolo tali elementi sono stati mantenuti e, se possibile, addirittura amplificati grazie ad un arsenale in gran parte rinnovato; tra i

NEBBIA IN VAL PADANA

Con l'arrivo sul mercato delle console a 32/64 bit e con l'uso intensivo del 3D si è iniziato a parlare anche di nebbia, intesa come artifizio atto a mascherare un pop-up altrimenti sin troppo ravvicinato. Uno dei primi titoli a utilizzare massicciamente questo "trucco" è stato proprio il gioco Iguana, anche se all'epoca animazioni curatissime e grafica sopra gli standard degli altri sistemi fecero da contrappeso, rendendo il primo *Turok* uno dei giochi più venduti e vero motivo di orgoglio dei possessori di Nintendo 64.



Una ripresa della Val Padana in piena nebbia, dal satellite... Ehr...


Bella macchina... davvero...

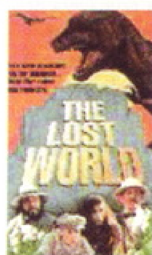
24 strumenti di distruzione disponibili figurano nomi tutt'altro che rassicuranti come Sniper Rifle, Eviscerator e Inferno cannon. Ogni arma è caratterizzata da un notevole numero di animazioni personalizzate oltre che dalla possibilità di beneficiare di upgrade disponibili proseguendo nel gioco. I livelli in single player sono in totale più di 20, le cui ambientazioni spaziano dalle rovine di una città futuristica passando per una base militare subacquea (!) fino ad arrivare alla familiare giungla delle Lost Lands. Ovviamente non si tratterà di una passeggiata di piacere, visto e considerato che lungo il percorso il giocatore farà la conoscenza di 40 creature con intenzioni tutt'altro che pacifiche. Ma Acclaim non ha pensato solo ad aggiungere elementi alla serie, preoccupandosi anche, giustamente, di risolvere tutti i difetti che minavano, in alcuni casi pesantemente, la giocabilità degli episodi precedenti. In questo frangente si possono probabilmente trovare le caratteristiche più promettenti del titolo, a cominciare dalla mai abbastanza lodata possibilità di salvare in qualsiasi momento: il sistema studiato pessimamente di check point presente in *Turok 1* e *2* rappresentava infatti a tutti gli effetti la principale fonte di frustrazione per il giocatore, che si vedeva costretto in caso di morte a dover ripercorrere intere sezioni degli enormi livelli. Anche il comparto grafico-sonoro ha goduto di una particolare attenzione da parte dei programmatori: per quanto riguarda la cosmesi vera e propria, *Turok 3*, pur utilizzando una versione potenziata dello stesso motore grafico, è finalmente privo dei pesanti rallentamenti e crolli del frame rate che affliggevano i suoi predecessori. Tutto ciò senza sacrificare l'impatto visivo, che anzi beneficia di un maggior numero di poligoni su schermo e di una nebbia posta fortunatamente a maggior distanza. L'espansione da 4 MB provvede ad esaltare il tutto tramite il classico aumento della risoluzione. Il fronte sonoro può vantare d'altra parte una colonna sonora completamente orchestrata oltre che un utilizzo intensivo di parlato digitalizzato. Entrambi questi aspetti sono degni di nota, soprattutto tenendo conto dell'hardware Nintendo e del supporto siliceo, da sempre non troppo inclini a tali soluzioni.

L'EREDITA' DI RAGE WARS

Il recente spin off della serie, ovvero *Turok: Rage Wars*, sembra aver lasciato il segno in casa Acclaim, tanto che la sezione multiplayer di *Shadow of Oblivion* potrebbe benissimo essere venduta come gioco a sé stante senza che nessuno si scandalizzi. I livelli esclusivi per tale modalità sono infatti addirittura 48, divisi a loro volta in 8 competizioni comprendenti Capture the Flag, Blood Lust, Monkey Tag e color Tag.

E' interessante inoltre la possibilità di sbloccare fino a 25 opzioni e caratteristiche aggiuntive proseguendo nell'avventura in singolo che si renderanno così disponibili anche in multiplayer.

Il titolo sarà presentato in forma giocabile al prossimo Electronic Entertainment Expo di Los Angeles previsto per il mese di maggio, inutile dire che J promette di aggiornare questa preview con le impressioni "su strada" dei nostri inviati alla fiera americana. Fatto sta che, già a questo punto della programmazione, sembra che l'Acclaim abbia deciso di fare le cose in grande per realizzare degnamente quello che sarà a tutti gli effetti l'ultimo episodio della fortunata serie a vedere la luce sulla console che ne ha visto i natali e ha contribuito a decretarne il successo.



TUROK NON HA L'ESCLUSIVA

Uno dei principali elementi di interesse della serie è sempre stata la presenza dei dinosauri, enormi e affascinanti esseri che popolavano la Terra parecchi milioni di anni fa. Ma se *Turok* è il titolo che meglio li ha inseriti nel gameplay, di certo non è l'unico: rimanendo in tempi recenti non si possono dimenticare 2 autentiche pietre miliari per come non si deve fare un videogioco, vale a dire *Primal Rage* e il più recente *Warpath*. Decisamente più riuscito è stato al contrario *Lost World*, recente coin op con light gun di Sega.


Il titolo beneficierà dell'espansione da 4MB.


Sia i nemici che gli ambienti vantano un buon livello di dettaglio.


Suggestivo colpo d'occhio.


Consegnando in ritardo un pezzo per J, il buon Zavanelli si limita a mandare questi "simpaticoni"...



TENCHU 2: BIRTH OF ASSASSINS

DI GIANLUCA LOGGIA ualone@edmaster.it

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.activision.com
USCITA	N.D.



Pronti ad attaccare da dietro...

ASPETTATIVA

Oggi, quando è passato ormai un anno e mezzo dall'uscita di un gioco chiave come *Metal Gear Solid* e dopo averne visto un bel po' di cloni più o meno validi, potrebbe avere poco senso far uscire un gioco che presenta delle migliorie semplicemente estetiche rispetto al suo predecessore, lasciandone inalterati quelli che erano i difetti maggiori. Intendiamoci, nessuno vuol fare il menagramo, né ai danni di Activision né ai danni dei fan di *Tenchu* (tra i quali, tutto sommato, si può inserire anche il sottoscritto), ma la sensazione è quella, c'è poco da fare. In ogni caso, per il momento si tratta semplicemente di chiacchiare, visto che aspetti come il sistema di controllo o l'intelligenza artificiale dei nemici possono essere valutate solo avendo tra le mani il gioco e portando a termine un po' di missioni, quindi

Due anni fa, nella primavera del 1998, *Metal Gear Solid* non era ancora nato. Certo, si sapeva già tutto (o quasi) del capolavoro di Kojima che avrebbe poi dato il via al filone degli sneak'em up, che oggi si è fatto strada tranquillamente nel mercato dei giochi per PlayStation. Eppure, se il gioco che ha definito il genere in questione non era ancora uscito, il primo sneak'em up esisteva già... Stiamo parlando di *Tenchu: Stealth Assassins*. Il gioco, che metteva il giocatore nei panni di un mercenario con l'hobby dell'omicidio (a scelta dell'utente: il terribile Rikimaru o la dolce ma fatale Ayame), vantava un'atmosfera invidiabile. Muoversi di soppiatto tra le case dei potenti signorotti del medioevo giapponese era decisamente affascinante. Ammaliante era soprattutto l'introduzione di *Tenchu*, capace di catturare il giocatore come pochi altri filmati visti sulla console Sony, immergendo lo spettatore nel pieno di un'ambientazione già di per sé molto accattivante. Purtroppo, a livello di gameplay, il titolo (distribuito in Europa da Activision) soffriva di un sistema di controllo piuttosto fastidioso, che impediva al giocatore di godere appieno della bellissima atmosfera (se non si riesce a tenere sotto controllo il personaggio mentre questi combatte, la cosa diventa frustrante e l'atmosfera, per quanto bella, rischia di andare a farsi benedire). In ogni caso a *Tenchu* rimane il merito di essere stato il precursore di un genere che oggi ha molto seguito e anche di essere un gioco tutto sommato valido (abituatisi allo scomodo sistema di controllo, non si poteva non divertirsi giocandolo). L'ebrezza di piombare alle spalle di un nemico e ucciderlo senza che questi avesse la possibilità di guardare in faccia il suo carnefice erano possibilità che non tutti i giochi offrivano.



Un duello dai sapori antichi. *Tenchu* ripropone questo e molto altro.



Dove sei bello?



L'uso dei colori è decisamente buono.

NINJA SI DIVENTA...

Ora è il momento di dare uno sguardo al seguito di quel gioco tutto sommato abbastanza innovativo. *Tenchu 2: Birth of Assassins* è, almeno per quanto riguarda la trama, un prequel del gioco uscito due anni fa. La storia è ambientata quattro anni prima rispetto alla situazione di *Stealth Assassins* e vede tra i protagonisti ancora Rikimaru e Ayame, più un terzo personaggio sul quale non si sa nulla di preciso. L'obiettivo di base è sempre quello, portare a termine le varie mssioni cercando di muoversi nell'ombra, evitando di farsi scoprire, colpendo il nemico alle spalle. L'Activision ha però promesso che le missioni di questo secondo episodio saranno un più varie, ci sarà da difendere il palazzo del vostro padrone, seguire un nemico... Insomma non solo percorrere una strada di sangue prima di arrivare a uccidere il boss del livello. Alle abilità che i personaggi avevano nel primo episodio è stata aggiunta la possibilità di nuotare. In questo modo potrete sorprendere i vostri avversari, emergendo all'improvviso dall'acqua (la cosa sembra molto allettante). Nuotare servirà anche (e ci mancherebbe) a

IL GARATSU, QUESTA DISCIPLINA

I ninja più terribili erano sicuramente quelli che praticavano il Garatsu. Sfiancare l'avversario senza mai farsi vedere, colpirlo di striscio alle braccia e alle gambe, farsi inseguire per poi piombare alle sue spalle... Tutto questo è "caricare il Garatsu". I ninja che arrivavano a conoscere appieno il Garatsu (disciplina leggendaria del medioevo giapponese) erano degni del massimo rispetto, ma anche considerati maledetti. A distinguere il Garatsu dalle altre discipline ninja non erano armi particolari o tecniche precise, ma la perfidia e l'abilità di chi lo praticava.



Sarà questo un combattente che pratica il Garatsu? Chi può dirlo...

raggiungere zone altrimenti inaccessibili o a nascondersi durante il passaggio dei nemici utilizzando una canna di bambù per respirare... Indubbiamente nel primo episodio si sentiva la mancanza di una tale varietà.

Per quanto riguarda armi e oggetti utilizzabili dai personaggi (altro elemento caratterizzante di *Tenchu: Stealth Assassins*), dovrebbero essere mantenuti tutti i gadget che si avevano a disposizione due anni fa, con in più qualche aggiunta.

La corda con rampino che permetteva a Rikimaru o ad Ayame di arrampicarsi sui tetti sarà ovviamente protagonista anche in *Tenchu 2*, così come le polpette avvelenate (i cani non aspettano altro!) e il resto. In più ci saranno strumenti più o meno magici in grado di donarvi anche una temporanea invisibilità.

Altro aspetto che poteva essere migliorato in *Tenchu* era la longevità... Sembra che si sia pensato anche a questo, visto che, rispetto



L'agguato è basilare!



Vediamo chi ci sarà mai qua fuori...

alla decina di livelli che si potevano completare nel primo titolo, in *Tenchu 2* ci saranno più di trenta missioni da portare a termine (per la precisione: dodici a testa per Rikimaru e Ayame e otto da affrontare nei panni del terzo misterioso personaggio). Sempre a vantaggio della longevità, al gioco è stato aggiunto un editor di livelli, con la possibilità di salvare una cinquantina di stage su una Memory Card. Interessante.

NON SOLO SANGUE E FANGO...

Graficamente il gioco vanta una risoluzione maggiore rispetto a quanto visto nella prima occasione e anche il livello di dettaglio è aumentato. Allo stesso modo, anche i modelli dei personaggi sono più convincenti. Le missioni si svolgeranno anche durante la giornata o al tramonto, non solo di notte, come succedeva nel primo *Tenchu*.

Il personaggio controllato riuscirà stavolta a guardare più lontano. In definitiva, dovremmo trovarci di

AYAME E MIHO

La letale, piccola Miho. Nella violentissima Sin City, la città ideata e disegnata dal grandissimo Frank Miller nella affascinante serie a fumetti che porta lo stesso nome del luogo in cui è ambientata, la bella Miho si muove in silenzio. Se hai fatto qualche torto ad una delle sue amiche non hai scampo. Non la sentirai arrivare, ti piomberà alle spalle e i suoi maledetti oggetti da Ninja avranno ragione di te. Ayame ricorda molto da vicino la Miho di Frank Miller, hanno la stessa pietà per l'avversario: nessuna.



Sin City, la città del peccato di Frank Miller.

fronte a un buon lavoro dal punto di vista del restyling grafico. Quello che non riusciremo a sapere, perlomeno fino a quando non avremo la possibilità di giocare alla versione finale di *Tenchu 2: Birth of Assassins*, è se e di quanto è migliorata la pessima intelligenza artificiale che rendeva i nemici del primo episodio dei ridicoli e ottusi pupazzotti.

Ok, Rikimaru e Ayame saranno pure degli abilissimi Ninja, ma camminare alle spalle di una guardia arrivando persino a spingerla in avanti senza che questa si accorga minimamente di quello che sta accadendo, sembra un'esagerazione. Insieme al sistema di controllo che nei combattimenti lasciava a desiderare, quello dell'intelligenza artificiale era l'altro grande problema del primo *Tenchu*, problema che rovinava al giocatore il feeling col gioco così magistralmente aiutato, invece, dall'atmosfera e dall'ambientazione. La speranza, quindi, è che al di là delle armi in più, al di là del maggior numero di livelli e delle migliorie grafiche, *Tenchu 2* presenti dei nemici con un comportamento più lineare o quantomeno più furbo. In fondo sarebbe bastato questo (e un controllo migliore durante i combattimenti) a fare già del primo *Tenchu* un piccolo gioiello.



Chi sei? sono Batman! oops...



La grafica è migliorata decisamente.



Il nostro killer in tutto il suo splendore!



GRANDIA 2

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

PRODUTTORE	GAME ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GDR
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.gamearts.com
USCITA	Estate 2000

Nonostante si tenda a considerare il Super Nes e la PlayStation come le macchine con il software più rappresentativo nel campo dei GDR, è innegabile l'importanza che hanno avuto le console Sega per lo sviluppo e il proliferare del settore. E' risaputo che i giochi di ruolo sono stati portati al successo in Giappone dalla saga di *Dragon Quest* per il vecchio Nes a 8-bit, generando un fenomeno di massa incredibile, tanto da costringere le autorità a chiudere le scuole durante i giorni di lancio dei nuovi capitoli, sicuri che i ragazzi sarebbero rimasti a casa a giocare con la loro console. La Square con i primi *Final Fantasy* cavalcò l'onda, ma la vera tipologia dei GDR attuali sarebbe stata inaugurata effettivamente su una console di scarso successo nel paese del sol levante ovvero il Master System. Il gioco era *Phantasy Star* e ribaltava il concept dei personaggi allora in voga dotandoli di una loro personalità e, soprattutto, di una storia che, spesso e volentieri, era oscura al giocatore nelle prime fasi dell'avventura. Allo stato attuale i cosiddetti "GDR alla giapponese" sono molto simili a dei libri game con una maggiore liberà di movimento e con una relativa facilità di avanzamento. Il vero elemento clou è a tutti gli effetti la storia che può arrivare all'incredibile complessità di *Xenogears*, gioco al limite tra il GDR e gli anime, che del resto hanno influenzato il mondo dei videogames fin dall'inizio.



Ryudo infligge un colpo di spada ad un minotauro.

LA STORIA E' APPENA COMINCIATA...

La Game Arts non si può certo definire uno sviluppatore prolifico, ma la maggior parte dei suoi titoli è rimasta negli annali della storia delle console, soprattutto la saga di *Lunar* che, nonostante conti solo due episodi al suo attivo, sviluppati peraltro per una periferica di scarso successo come il Mega CD, è rimasta nel cuore dei giocatori anche grazie all'eccellente character design di Masami Kubooka (già direttore delle animazioni di Fushigi no Umi no Nadia, esperienza che aveva reso il suo tratto molto simile a quello di Yoshiyuki Sadamoto) e la sua riedizione ha ricevuto notevoli consensi in versione Psx e Saturn. Quest'ultima versione non è mai arrivata sul mercato occidentale a causa della rottura dei rapporti tra la Sega of America e la Working Design, compagnia che ne deteneva i diritti per l'adattamento. Stessa sorte ha subito *Grandia*, pubblicato di recente in versione comprensibile solo per Psx, versione che abbiamo recensito nel numero di febbraio di J. Un sequel del gioco sopracitato era stato annunciato quasi parallelamente al lancio del



Una caotica battaglia su più fronti condita da magie d'attacco.



La grafica proposta dalla Game Arts è spettacolare.



I combattimenti di *Grandia 2* sono degni di un picchiaduro.

ASPETTATIVA

Sperare al giorno d'oggi di supportare una console trascurando un settore importante come lo è quello degli GDR è a dir poco stupido. *Grandia 2* dovrebbe mettere una grossa pezza alla più grave mancanza nel catalogo software del Dreamcast risultando un titolo di forte impatto soprattutto sul mercato giapponese. Fortunatamente sono finiti i tempi in cui ci si doveva raccomandare a tutti i santi per avere l'importazione di un GDR ed è auspicabile che una versione occidentale arrivi a non più di 8 mesi dalla versione nipponica.



La telecamera dinamica segue i personaggi variando l'angolazione quando è necessario.



Una cosa che non mancherà al gioco sarà di sicuro la spettacolarità grafica.

GAME ARTS: NON SOLO GDR

La Game Arts ha brillato sulle console Sega non solo per i suoi GDR ma anche per titoli di tutt'altro genere. Tra questi è obbligatorio citare i due capitoli del simulatore di mecha *Gun Griffon* che rivaleggia ancora con *Armored Core* per il titolo di miglior gioco con "robottoni" realistici. Più indietro nel tempo troviamo *Silpheed*, uno dei pochi titoli che sfruttavano bene le caratteristiche del Mega CD. Si trattava di una sorta di laser game sullo stile di *Starblade* ma con possibilità di movimento più o meno equivalenti a quelle dell'astronave di *Galaxy Force*. Da notare che entrambe le saghe avranno un seguito su Playstation 2 distribuite con una joint venture tra Game Arts e Capcom, segno che di questi tempi le software house non possono permettersi di sviluppare su un unico formato.




Giro, giro tondo...

Dreamcast, tuttavia le prime informazioni sulla sua struttura sono arrivate solo all'inizio dell'anno. Vediamo ora nel dettaglio cosa avrà da offrire *Grandia 2* agli utenti del 128 bit della Sega.

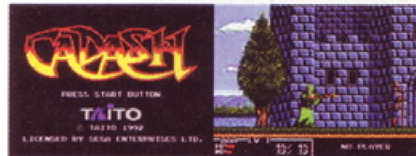
UNO SGUARDO AL "CANTIERE"

Il primo *Grandia* offriva come *Xenogears* una mappa poligonale con personaggi bidimensionali offrendo una sensazione di libertà esplorativa complessivamente migliore rispetto ai giochi che si avvalgono di sfondi pre-renderizzati.
Al contempo la dislocazione dei nemici sulla mappa di gioco dava la possibilità di programmare gli scontri evitando la noia dei combattimenti casuali che ancora imperano nella maggior parte dei GDR.
E' auspicabile che nei GDR della nuova generazione i combattimenti casuali siano destinati a sparire lentamente, affermando finalmente la tipologia di gioco già proposta nella saga di *Lunar*, e di *Chrono Trigger*. Venendo nello specifico a *Grandia 2*, dalle prime immagini si nota una netta estensione del concept di mappa del prequel. In poche parole l'area di gioco è concepita come una serie di enormi aree realizzata in grafica poligonale comunicanti fra loro, con un engine talmente raffinato da poter visualizzare la mappa di una città come una visione grandangolare della città stessa. La Game Arts ha speso gran parte delle sue energie nello sviluppo della grafica di *Grandia 2* e i risultati sono evidenziati dal numero di particolari visibili sulle strutture e dei palazzi, peraltro realizzati con uno stile architettonico piuttosto complesso da realizzare e ben lontano dalle solite costruzioni modellate secondo forme geometriche semplici. L'unica perplessità può essere data dall'effettiva resa di colline e altri elementi atti a rendere il paesaggio più credibile visto che si ha la sensazione di avere a che fare con un pavimento poligonale con occasionali sezione rigonfie. *Xenogears*, per rendere al meglio le ambientazioni, utilizzava una planimetria delle città "a terrazze" ma non è detto che nel gioco finito la Game Arts non implementi nuove soluzioni grafiche. Il problema sta nello stile grafico che non si presta certo a una rappresentazione grafica troppo realistica e questo lo si nota anche dalla palette di colori usata che risulta a dir poco sgargiante. Di certo non ci troviamo di fronte ad ambientazioni tendenzialmente cupe o steampunk anche se il pericolo, in ogni universo narrativo "da GDR", è sempre dietro l'angolo...


Dove andrà il nostro eroe?

WORKING DESIGN E SEGA: STORIA DI UN DIVORZIO

La Working Design è sempre stata piuttosto famosa sul mercato statunitense per lavori come l'adattamento della storica conversione per PC-Engine di *Cadash* della Taito. La software house ricevette su commissione della Sega la traduzione di vari titoli ai tempi dei 16 bit e dei due *Lunar* su Mega CD. I dissidi tra le due dirigenze iniziarono quando alla Working Design non fu concesso uno spazio dedicato ai giochi da loro adattati nello stand Sega presente ad un'edizione dell'E3. Le lamentele indispettirono la Sega o America che "per ripicca" fece si che *Lunar* venisse cancellato perché un "solo gdr all'annata era più che sufficiente"(riferito a *Albert Odissey* adattato dalla stessa WD) evento che segnò la totale rottura dei loro rapporti. In sostanza un'ulteriore prova di uno staff dirigenziale inadeguato per la filiale americana, cosa peraltro comprovata dall'ondata di licenziamenti che ha preceduto i preparativi al lancio del Dreamcast.

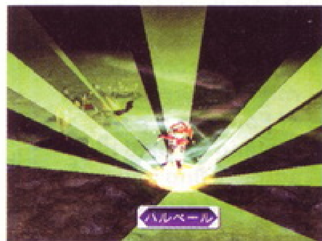


La confezione originale di Cadash per PC Engine e immagini tratte dalla versione per Megadrive.

UNA STORIA CLASSICA

Come al solito gli eventi pre umani giocano un ruolo fondamentale in ogni ambientazione di stampo fantasy e così la storia di *Grandia 2* parte ben diecimila anni prima dell'inizio del gioco con la classica battaglia tra bene e male che causa enormi devastazioni. Durante quei tempi oscuri in un terribile scontro si aprì un'enorme lacerazione nel pianeta che è rimasta come cupa testimonianza di eventi di cui rimane solo un pallido ricordo ancestrale. Si dice che quella smisurata apertura porti fino al cuore dell'inferno e forse un giorno risalirà da essa il male per concludere guerra iniziata all'alba dei tempi. I due personaggi principali Ryudo e Elena si troveranno a investigare su alcuni misteriosi eventi che si stanno verificando nel loro villaggio e si ritroveranno coinvolti in vicende più grandi di loro da cui potranno salvarsi solo con il loro coraggio e l'aiuto di altri alleati. Una storia tutto sommato standard per un GDR di questi tempi, tuttavia se stessimo a considerare soltanto l'innovazione gran parte dei giochi attuali non avrebbero ragione di esistere. Sarà comunque interessante vedere se la Game Arts riuscirà a implementare elementi nuovi nel sistema di gioco considerando che il sistema di combattimento del prequel funzionava già egregiamente. Non è ancora chiaro quanti personaggi siano effettivamente gestibili nel party anche se nelle immagini distribuite traspare un numero massimo di quattro.


L'uso dei colori è del tipo sgargiante, ma non troppo.

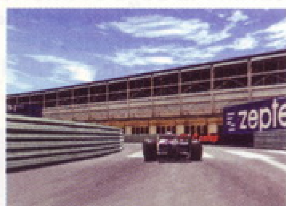


I raggi verdi...!!! già alieni!!

GP3

DI DAVIDE SOLBIATI rafavre@edmaster.it

PRODUTTORE	HASBRO INTERACTIVE
SVILUPPATORE	GEOFF CRAMMOND
GENERE	SIMULAZIONE DI GUIDA
GIOCATORI	1-16
SITO WEB	www.hasbro interactive.com
USCITA	30 giugno 2000



Chissà se a Montecarlo il nostro P3 500 si muoverà?

ASPETTATIVA

***Grand Prix 3* è *Grand Prix 3*, non è che ci sia bisogno di dire molto. I giochi di Formula I sono da sempre uno dei cavalli da tiro del settore e quelli di Crammond sono in assoluto i migliori del gruppo, fin dalla loro prima incarnazione. L'unico mio cruccio attuale è che la versione per schede 3D della grafica alla fine non sia spinta al massimo delle potenzialità (spero di essere smentito), ma d'altro canto se questo accadesse sarebbe perché il motore software Direct3D sarà stato portato allo stato dell'arte, permettendo a tutti di giocare al meglio. Per il resto mi sento di mettere non dico la mano ma tutto il corpo sul fuoco: *Formula I Grand Prix 3* sbaraglierà mercato e concorrenza e si imporrà come la migliore simulazione di Formula I per almeno un paio di annetti, fino all'uscita di *Grand Prix 4*. Non ce n'è per nessuno.**

Questo è un periodo di grande eccitazione per tutti gli appassionati della Formula 1, con il mondiale ormai incombente. Quest'anno, però, le attese si spostano ben più in là nel tempo, fino ad arrivare alla fatidica data del 30 di giugno, giornata nella quale (si spera) vedrà la luce il terzo parto motoristico di una delle più geniali menti videoludiche mai esistite, il divino Geoff Crammond, mai abbastanza lodato papà di *F1 Grand Prix 1 & 2*.
È proprio di questi giorni, infatti, la notizia che la Hasbro ha rotto gli indugi, annunciando tale data per il lancio ufficiale del prodotto più atteso della storia dei videogiochi (pensate che *GP2* aveva prenotazioni per 500.000 copie... mi immagino *GP3* quali cifre raggiungerà!).
Questo fatto, che di sicuro rovinerà le vacanze a molti di noi (i giocatori di *GP3* si riconosceranno a settembre: loro pallidini, gli altri tutti abbronzati!), impone una rapida presentazione di quello che si annuncia come IL gioco dell'anno.
Formula 1 Grand Prix 3 ci offrirà una completa e ufficiale simulazione del Campionato del Mondo di Formula 1 del 1998... sì, ho detto 1998, non è un errore: lo so che siamo nel 2000, ma è una tradizione di Geoff rivangare il passato. Comunque non vi preoccupate, perché è praticamente già certo che, entro la fine dell'anno, vedranno la luce le patch per le stagioni del '99 e di quest'anno (la Hasbro ha già comprato i diritti), per non dire che in rete le nuove macchine si troveranno il giorno dopo l'uscita del gioco.
E poi poco importa quale sia l'annata simulata, quello che conta è che sia *GP3*, garanzia della simulazione di Formula 1 in assoluto più realistica mai realizzata, con tutta quella miriade di regolazioni che fanno la delizia degli appassionati e con tutta l'azione mozzafiato ad alta velocità che fa la gioia di coloro che vogliono semplicemente correre. Il nuovo capitolo della saga esalterà ancora di più l'esperienza di guida sui nostri computer, con una grafica da urlo, una riproduzione perfetta nel minimo dettaglio di tutte le piste del mondiale e l'inserimento di molti nuovi elementi davvero sensazionali, come per esempio le condizioni del tempo che, fra l'altro, potranno addirittura variare nel corso della gara.
Al momento Crammond sta lavorando sull'ottimizzazione della grafica per le schede 3D: già, perché le magnifiche immagini che corredano questa pagina sono quelle della versione software del gioco...
Un ultima nota per le possibilità di gioco multiplo: la Hasbro ha deciso di non supportare il collegamento via Internet, si dice perché la rete sia ancora troppo lenta. Saranno invece presenti tutte le altre modalità classiche, tra le quali spicca il Gran Premio in rete locale, che potrà vedere al via fino a 16 piloti umani. Signori, avviate i motori!



Un primo piano della Jordan di Damon Hill.



Notate la bellezza della luce riflessa sulle ruote scanalate.



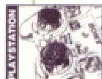
oops... ho sbagliato marcia!



Ci teniamo a ribadire che queste immagini non sono "accelerate".

GEOFF DELLE MERAVIGLIE

**Chi conosce Geoff sa che di lui ci si può fidare a occhi chiusi. A parte il suo atavico odio nei confronti della stampa, come non ricordare i suoi inarrivabili capolavori, partendo da The Sentinel per arrivare fino al magnifico Grand Prix 2, che a tutt'oggi, a mio parere, precede ancora di parecchie lunghezze tutte le altre simulazioni di Formula I?
E pensare che tutta la storia di Geoff nel mondo dei motori è cominciata perché doveva sviluppare un gioco per BBC Micro, basato sulla scuderia di Formula 3 dove correva David Hunt (fratello del più noto James)...
Ora Crammond è il Signore delle Macchine: ha iniziato a lavorare a *GP3* due mesi dopo aver finito *GP2*.
Se tanto mi dà tanto, a settembre sarà su *GP4*...**



RONALDO V-FOOTBALL

DI FRANCESCO GODANO f.godano@edmaster.it

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	PAM
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	2
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www. ronaldo-v-football.com
USCITA	26 aprile 2000

La Infogrames ci riprova e, dopo l'esperienza positiva di *UEFA Striker*, si ripropone sul mercato con una nuova simulazione calcistica. La casa francese ha fatto le cose in grande assicurandosi lo sfruttamento dell'immagine della nazionale brasiliana e del suo giocatore più famoso: Luiz Nazario de Lima, per tutti Ronaldo. Certo, una buona licenza e un testimonial d'eccezione non fanno un buon gioco, però dopo un breve test con la versione dimostrativa, è possibile affermare che *Ronaldo V-Football* è senza dubbio un prodotto molto interessante.

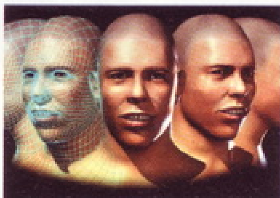
IL FIUTO DEL GOL

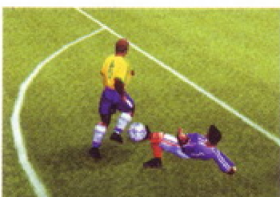
La caratteristica più importante per un centravanti come Ronaldo, è quella di trovarsi al posto giusto nel momento giusto. Appresa la lezione, la Infogrames l'ha subito messa in pratica per scegliere la data d'uscita del suo nuovo titolo. Il 26 aprile si situa infatti due mesi dopo l'entrata sul mercato di *ISS Pro Evolution* e qualche settimana prima dell'uscita dei titoli dedicati ai campionati europei. Così, libero dalle arcigne marcature dei concorrenti, *Ronaldo V-Football* potrebbe conquistare molti consensi tra gli amanti del calcio su PlayStation.



A RITMO DI SAMBA

Gli aspetti che colpiscono subito l'attenzione sono l'alto livello di coinvolgimento e l'ottima impostazione grafica. Le animazioni, frutto dell'utilizzo del motion capture, sono fluide e ben definite; in particolare risulta sorprendente la precisione con cui sono stati realizzati i volti dei calciatori brasiliani, riconoscibili a una prima occhiata. Tutto è estremamente realistico anche grazie alla cura riposta nella creazione degli stadi e nella riproduzione degli effetti sonori del pubblico: gli spettatori sugli spalti partecipano attivamente alla gara e le partite del Brasile vengono accompagnate dal frenetico ritmo della samba. Ma, come insegna la Konami, in una simulazione calcistica la cosa che conta di più è la giocabilità. Anche da questo punto di vista *Ronaldo V-Football* non delude le aspettative. La fase di gioco, divertente e altamente spettacolare (con abuso di sforbiciate e colpi al volo), sembra operare una giusta miscela tra divertimento e simulazione. Il metodo di controllo è simile a quello di *ISS Pro Evolution* e consente di costruire trame di gioco interessanti che coinvolgono l'intero team. Tutto ciò è reso possibile dalla perfetta intelligenza artificiale creata dai ragazzi della Pam: infatti i compagni di squadra sono sempre pronti a occupare gli spazi e a ripiegare in difesa, mentre gli avversari si lanciano su ogni pallone cercando di interrompere le azioni più pericolose. Inoltre ogni squadra virtuale possiede le caratteristiche che la contraddistinguono nella realtà. Quindi il Brasile giocherà con passaggi corti e azioni veloci, mentre l'Italia sarà guardinga e pronta a sfruttare il contropiede (in caso di rigori... sapete già come andrà a finire!). La stessa cura è stata utilizzata nel riprodurre le caratteristiche di ogni singolo calciatore: dall'aspetto fisico alle abilità tecniche. Indubbiamente tutto ciò rende questo titolo molto più intrigante e complesso. La longevità dovrebbe essere garantita dalle numerose modalità di gioco. Al di là delle competizioni classiche, *Ronaldo V-Football* presenta un'esclusiva novità chiamata Survival Mode: una sorta di maratona calcistica in cui bisogna prevalere su avversari sempre più forti in quaranta death-match mozzafiato.
Una nota finale va dedicata a Ronaldo. I suoi movimenti sono stati riprodotti alla perfezione, dai giochi di gambe fino alla tipica esultanza con le braccia larghe e gli indici tesi. Speriamo che questo gioco porti bene al campione brasiliano, perché se la serie di infortuni che lo ha colpito dovesse proseguire, tra qualche mese potremmo trovare sugli scaffali dei negozi *"Ronaldo-Theme Hospital 2000"*...

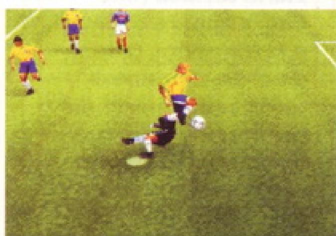

il volto di Ronaldo è stato riprodotto alla perfezione.


La nazionale brasiliana e i colori verde-oro la fanno da padroni.


Sarà possibile giocare la gara con il commento brasiliano.



i movimenti dei calciatori sono davvero realistici.


Dopo aver evitato il portiere sarà un gioco da ragazzi mettere la palla in rete.

ASPETTATIVA

***Ronaldo V-Football* punta tutto sulla spettacolarità e sulle atmosfere carioca. Sicuramente la grafica e le animazioni sono degne di un gran gioco di calcio, ma il giudizio definitivo lo si potrà dare solo dopo la prova sul campo. Riuscirà Ronaldo a liberarsi di un avversario agguerrito come *ISS Pro Evolution*?**



ONIMUSHA: THE DEMON WARRIOR

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp
USCITA	Fine marzo 2000



Il nostro ninja guarda attonito...



Una scena tratta da un filmato del gioco.

ASPETTATIVA

***OniMusha* promette di portare il genere di giochi a cui appartiene su un nuovo livello, e sotto molti aspetti sembra poterci riuscire. Anche se lo schema di gioco sembra alla fin fine sempre quello degli ormai citatissimi giochi della serie *Resident Evil*, l'ottima grafica e il sistema di combattimento lo rendono appetibile anche a chi di survival horror ne ha fin sopra i capelli. Restano moltissimi fattori da considerare, come la realizzazione tecnica (che finora appare ottima) o la longevità, tallone d'achille comune a quasi tutti i giochi del genere, ma vi invito fin da adesso ad annotare *OniMusha* tra i possibili titoli caldi da comprare assieme alla PlayStation 2...**

Quella di *OniMusha* è proprio un'odissea che pare aver trovato un finale davvero a lieto fine: il progetto apparve per la prima volta circa due anni fa, sotto forma dell'annuncio di un gioco prodotto da Capcom per Nintendo 64 e definito già allora come "un *Resident Evil* coi ninja". Successivamente il gioco fu cancellato nella sua incarnazione Nintendiana, per ricomparire due mesi dopo in un comunicato relativo alla sua versione per PlayStation. Infine, circa quattro mesi fa, ecco l'ultimo atto: *OniMusha* prende armi e bagagli e si trasferisce sulla nuova e fiammante PlayStation 2. Della versione per Sega Dreamcast, di cui si vociferava tempo fa, si sono perse le tracce, e tutt'ora una sua pubblicazione pare piuttosto improbabile. Ma, alla fin fine, cos'è *OniMusha*?

3x3 OCCHI?

Tradotto letteralmente, il nome significa "il demone guerriero", e gli Oni in particolare sono l'equivalete giapponese dei nostrani orchi e, a quanto pare, saranno i nostri principali avversari (gli zombie della situazione?). Il gioco ci riporta ai tempi del Giappone feudale, sotto il regno di Nobunaga Oda, quando Tokyo ancora si chiamava Edo. In questi tempi di guerre civili e battaglie sanguinarie, un valoroso combattente solitario parte alla ricerca della cugina rapita dai demoni e imprigionata in un oscuro maniero.
Il nostro uomo, il cui volto per l'occasione è stato modellato alla perfezione sulle fattezze di un attore di teatro e cinema giapponese, è un esperto combattente di cui è nota la grande abilità con la spada. Cos'ha in comune il gioco con lo zombesco *Resident Evil*? Basilarmente lo schema di gioco, che possiamo definire perfettamente in linea con i canoni dei "survival horror": un eroe solitario isolato in una situazione pericolosa, contornata da presenze sovrannaturali e mostri feroci. A differenza però di quanto abbiamo fatto finora in giochi analoghi , in *OniMusha* il combattimento avverrà all'arma bianca, corpo a corpo. Si tratta di un'"innovazione" (almeno per quanto riguarda il genere) che ci porterà ad affrontare le tipiche problematiche di questo tipo di giochi dietro un'approccio differente. L'eroe del gioco conosce molte tecniche di spada, che si tradurranno in colpi speciali e combo letali: man mano che il gioco proseguirà ne verranno scoperte sempre di più potenti, e ben presto ai "normali" attacchi all'arma bianca si affiancheranno poteri magici basati su fuoco e fulmini. Tutto questo contribuirà a variare le possibilità offensive fornite al giocatore e, contemporaneamente, introdurrà un concetto di "crescita" del personaggio, finora legato solo all'arma impugnata (vedi *Resident Evil*). Il gioco dovrebbe presentare un misto di stili grafici, alternando ad ambienti in 3D delle zone prerenderizzate come quelle di *Resident Evil* su Psx, e contornando il tutto con splendidi filmati in computer grafica (che fino a circa un mese fa si ritenevano generati in tempo reale da PS2). L'impatto grafico globale, non tenendo conto delle possibilità offerte dal PS2 (di cui ancora non si conoscono i limiti) è decisamente buono, e l'atmosfera creata dagli artisti Capcom è perfetta e svolge egregiamente il compito di ricreare le cupe ambientazioni del giappone antico. Presente una buona dose di sangue e scene violente, a sottolineare i toni cupi della vicenda, per cui preparatevi a vivere un'esperienza dai toni decisamente forti.



Il demone guerriero pronto all'azione.



La grafica della PS2 in tutto il suo splendore.



I colori e gli effetti di luce sono promettenti.

SI... MA RESIDENT EVIL?

Anche se molti saranno felici di giocare *OniMusha*, gli appassionati del genere si stanno chiedendo invece che fine abbia fatto *Resident Evil* per PS2. Niente paura, mister Yoshiki Okamoto (responsabile del progetto *OniMusha* per Capcom) ha confermato al PlayStation Festival svoltosi a Tokyo lo scorso 18 febbraio che un team Capcom è già al lavoro sul gioco, che però sembra non vedrà la luce prima del prossimo periodo natalizio. In ogni caso i massacratori di zombie possono dormire sogni tranquilli...





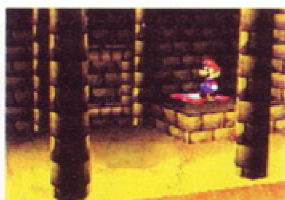
SUPER MARIO ADVENTURE

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTELLIGENT SYSTEMS
GENERE	GDR
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.nintendo.com
USCITA	ND



Vai e attacca!



Sabbie mobili come scale mobili.

ASPETTATIVA

***Super Mario Adventure* promette veramente molto bene. Nonostante il gioco sia ancora lontano dalla versione definitiva, dimostra già un'ottima resa grafica. Per quanto riguarda la storia e il suo evolversi si può andare abbastanza sul sicuro considerando che la Nintendo non ha mai sprecato un titolo con la licenza di Mario e sicuramente non vorrà cominciare adesso. L'unica preoccupazione possibile risiede nella conferma di un'uscita europea del titolo dato che, come i fan ricorderanno, *Super Mario RPG* era uscito solo in versione giapponese e americana. Anche se è necessario dire che quelli erano altri tempi...**

La Nintendo non ha mai amato far soffrire i suoi fedelissimi e infatti nel periodo di transizione che si è verificato circa quattro anni fa durante il passaggio tra Super Nintendo e Nintendo64, non riuscì a rinunciare a dare un'ultima gioia a tutti i possessori della console a 16 bit.
Tale fonte di felicità era fornita da *Super Mario RPG*, un gioco di ruolo prodotto dalla Nintendo in collaborazione con la Square (successivamente passata a parteggiare per la Sony), che dimostrava per l'ennesima volta quanto il personaggio dell'idraulico italiano potesse adattarsi anche a generi diversi dal platform.

IL SEQUEL CHE NON TI ASPETTI

Quando ormai più nessuno si aspettava di vedere su Nintendo64 un nuovo gioco di ruolo che avesse Mario come protagonista, la Nintendo ha invece deciso di affidare al 64 bit l'onore di ospitare il sequel di *Super Mario RPG*.
Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, il gioco sarà graficamente molto simile al vecchio titolo per Super Nintendo e non si avvarrà dunque di quella grafica 3D tanto in voga in questi ultimi tempi; anzi, a voler essere precisi, saranno comunque presenti nel gioco aspetti del paesaggio realizzati con poligoni, ma a ogni modo il cuore del gioco sarà in 2D.
L'aspetto divertente di questa scelta è che i personaggi avranno lo spessore di un foglio di carta (tipo *Parappa The Rapper* per PlayStation) e quindi, nel caso in cui si desideri cambiare di 180 gradi la direzione di marcia, si avrà proprio l'impressione di vedere un foglio di carta che viene ribaltato.

UN VERO GIOCO DI RUOLO

I dubbi che *Super Mario Adventure* sia un vero e proprio gioco di ruolo saranno sempre presenti fino a quando non si incontrerà un nemico e si verrà dunque catapultati in una nuova finestra di gioco in cui sarà necessario affrontare un combattimento a turni tipico dei giochi di ruolo. In questa schermata si avrà accesso a un menù che consentirà al giocatore di poter scegliere quale arma utilizzare tra le tante disponibili (tutte comunque richiamano alla mente le precedenti avventure di Mario, come a esempio il salto sulla testa dell'avversario); per poter sfruttare appieno la potenza dell'arma selezionata sarà necessario avere un pollice molto svelto e preciso visto che il compito del giocatore consisterà nello spostare prima la levetta analogica completamente a sinistra per poi riportarla al centro nel momento giusto. Un'altra interessante possibilità sarà rappresentata dal comando denominato "Nakama" (amico), che consentirà all'idraulico più paffuto del mondo dei videogiochi di avvalersi dell'aiuto di alcuni amici in determinate fasi di gioco; l'importanza di questi personaggi è veramente notevole in quanto determinate circostanze di gioco risultano addirittura irrisolvibili senza il loro aiuto: come farebbe Mario a liberare una strada bloccata da massi senza l'aiuto di Bobomb?
Al momento la data d'uscita del titolo è ancora avvolta nel mistero, ma dato che al momento il gioco è a circa il 60% dello sviluppo, difficilmente si potranno mettere le mani sul titolo prima degli ultimi mesi dell'anno.



Anche nel mondo di Mario nevica.



Bowser in 2D sembra più magro...



Lo ha martellato sul piede?



Ma che bel paesello (marcondirodirondello)



Poteva forse mancare Yoshi?

E SONIC STA A GUARDARE...

**Con questo titolo la Nintendo ha dimostrato ancora una volta la sua capacità nello sfruttare in tutti i modi possibili la fama di Mario, cresciuta nel mondo dei platform e poi importata a quasi tutti i generi conosciuti: da *Mario Kart* a *Smash Bros* passando per *Mario Golf* e *Mario Party*. A questo punto viene però spontaneo chiedersi cosa aspetti la Sega a fare altrettanto con Sonic che pare relegato esclusivamente all'ambito delle piattaforme.
I tentativi fatti fino ad adesso sono definibili semplicemente come timidi: speriamo che la Sega ci proponga prima o poi un bel *Sonic RPG*...**

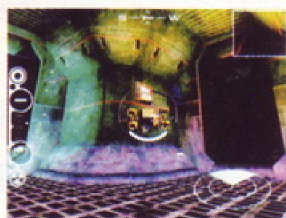




DEEP FIGHTER

DI OLIVER STATUA holly@edmaster.it

PRODUTTORE	UBI SOFT
SVILUPPATORE	CRITERION STUDIOS
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1 (+ supporto internet)
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ubisoft.it
USCITA	Estate 2000



Le stanze sono molto d'atmosfera.



Il concept ricorda molto Sub-Culture.

ASPETTATIVA

Con l'avvento dell'Era Internet anche su Dreamcast, un po' tutte le odierne produzioni si lanciano all'assalto di questa nuova frontiera, e la presente produzione non è sicuramente da meno. Un gioco sullo stesso stile di *Descent*, poi, si sposa bene con il collegamento multiplayer, e proprio questo potrebbe essere infatti il punto su cui fare leva per far salire di grado questa produzione nata un po' in sordina ma che sembra già avere diverse frecce al proprio arco da scoccare. Va anche detto però che, nell'attesa dell'uscita, una cura dimagrante al motore grafico calzerebbe a pennello.

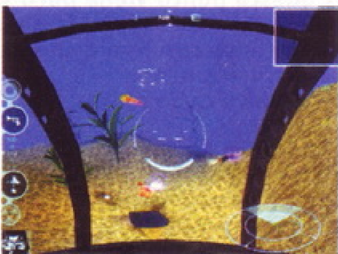
In quest'ennesima puntata di "Carramba che Sorpresa" mostriamo ai nostri gentili spettatori quello che è successo dopo l'incontro tra il signor *Descent* e il suo vecchio amico *Wing Commander*...

LE MILLE BOLLE BLU

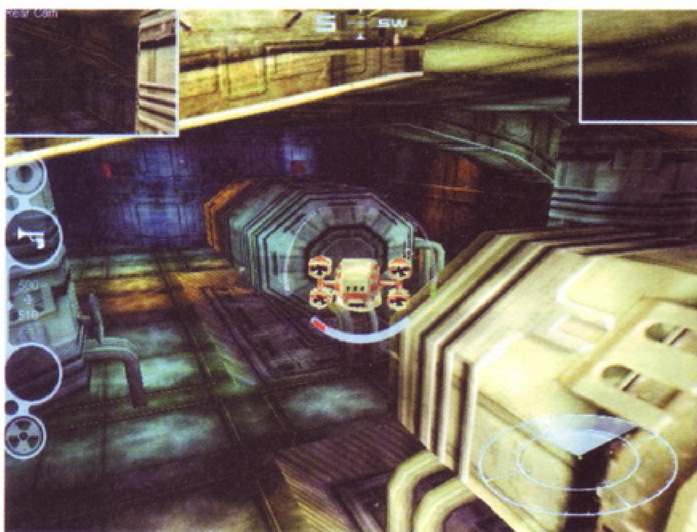
Nell'ormai sempre più vasto parco titoli per Dreamcast mancava un'avventura che portasse il nostro sempre più esigente giocatore nelle buie e silenziose profondità marine. In questi apparentemente desolati abissi, una civiltà molto evoluta si trova in pericolo. Un vicino vulcano sommerso è arrivato al capolinea e sta per scagliare la sua focosa e devastante potenza nelle acque circostanti, proprio dove è stanziato questo popolo acquatico. Inutile affermare che gli sfortunati personaggi si sono subito mossi di conseguenza, per migrare con i loro averi in altri luoghi lontani dall'imminente pericolo. Tuttavia, come è ben illustrato nelle leggi di Murphy, le sfortune non vengono mai sole ed ecco che oltre all'imminente attività vulcanica si aggiungono sulle spalle di questa povera gente altre disavventure. Un gruppo di pirati tenta di avvantaggiarsi della situazione un po' instabile del Paese per compiere razzie a destra e a manca e, come se tutto questo non bastasse, ci si mette pure un misterioso alieno chiamato, con giusto riferimento ai pesci, "Il Silenzioso". In questo marasma sottomarino si articola la storia di *Deep Fighter*, in uscita, a detta dei Criterion Studios, quest'estate (molto probabilmente verso la fine).

L'ACQUA BOLLE, È ORA DI BUTTARE LA PASTA

La dinamica ricorda non poco il vecchio *Descent* per PC. Il giocatore si troverà a controllare le forze di difesa della sfortunata civiltà subacquea e più precisamente si piazzerà di volta in volta al controllo di varie navette sottomarine con lo scopo principale di consentire alla propria civiltà la costruzione di un'enorme nave madre per scappare da questa funesta situazione. Questa volta però non ci saranno cunicoli claustrofobici (o almeno non solo quelli) ma immensi pianali sottomarini, città sommerse, catene montuose, grotte e insenature contornate da una flora e una fauna acquatiche splendidamente realizzate che rendono la natura del luogo il posto di villeggiatura ideale per ogni provetto sub. La grafica del gioco si fa notare per la sua alta qualità, anche se è presente quell'effetto nebbia che tanto è stato contestato sul Nintendo 64 e che in questo caso si può tuttavia ben giustificare con la torbidità dell'acqua che circonda i vari mezzi sottomarini. Purtroppo un'eccellente qualità visiva mal si sposa con una altrettanto eccellente velocità del motore di gioco: questa è infatti compromessa anche dalle numerose sequenze video provenienti dai vari comandanti e compagni che passano sullo schermo in gran quantità, proprio mentre si è impegnati in missione. A tal proposito, gli obiettivi da portare a termine sono molto vari e alternano momenti di scervellamento totale (come il recupero e salvataggio dei pesci che popolano le acque circostanti o la rimozione di quantità industriali di materiale radioattivo vario sparso qua e là) ad altri centrati su frenetiche battaglie, in difesa del vostro amato popolo, degne del miglior simulatore di volo bellico.



Pronti a lanciare un missile!



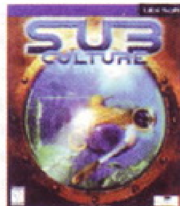
La grafica del Dreamcast sembra di buona fattura.

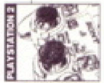


L'importante è difendere...

MONDI SOMMERSI

Già qualche anno fa i Criterion Studios avevano piacevolmente rinfrescato il panorama videoludico con un altro titolo ambientato nelle profondità marine. Stiamo parlando di *Sub Culture*, un gioco per PC abbastanza singolare che riprendeva le tematiche lasciate in eredità dai vecchi *Elite* e *Privateer*, ponendo grand'attenzione sull'attività commerciale. Tuttavia la monotonia delle missioni, sempre a sfondo economico, ha finito per minare non poco la giocabilità del titolo in questione. Sulle ceneri di *Sub Culture* e tenendo conto dei difetti riscontrati in passato è stato programmato *Deep Fighter*.





GEKIDO

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	N.A.P.S.
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.gekido.net
USCITA	Aprile 2000



La mole di Ushi è assolutamente strabiliante, da notare anche i commenti (Brilliant!) ai colpi portati a segno.



Travis è il tipico personaggio medio, buono, impegnato socialmente e senza carie sui denti.

ASPETTATIVA

Dati gli ultimi ritocchi alla calibrazione del livello di difficoltà e, soprattutto, migliorati alcuni elementi e scelte grafiche, *Gekido Urban Fighters* promette di diventare il referente unico del genere, almeno su PlayStation. A dirla tutta anche se il gioco venisse pubblicato in questo stato la palma di miglior picchiaduro a scorrimento, *Gekido* la meriterebbe. Per tutti gli amanti del genere: sappiate aspettare al massimo un paio di mesi per la recensione su J, tralasciando catastrofi imprevedibili, finalmente dovremmo avere tra le mani un ottimo sostituto per quel che non è stato *Fighting Force*.

I primi due numeri della rubrica Sui Generis sono stati dedicati, come i più assidui lettori di J sapranno, all'evoluzione/involuzione dei picchiaduro a scorrimento sulle console delle nuove e seminuove generazioni.
Quegli ottomila caratteri scarsi, però, mancavano della citazione di un titolo decisamente illuminante sotto quest'ottica, ovvero *Gekido*. Sviluppato dal gruppo messinese N.A.P.S. (sotto etichetta Infogrames), *Gekido Urban Fighters* è nientemeno che l'ultimo grande tentativo di portare un degno esponente del genere sul 32 bit di casa Sony.

GAS PANIC

Le perplessità maggiori riguardano l'aspetto grafico di *Gekido*, la cui "linea vitale" passa attraverso diversi alti e bassi.
Se si può apprezzare la soluzione grafica di molti fondali e le ambientazioni (generalmente ben caratterizzate e con un discreto numero di elementi interattivi), non si può dire lo stesso di alcune animazioni dei combattenti principali e svariate scelte cromatiche in alcune determinate aree.
Da sottolinare anche una certa approssimazione nella risoluzione utilizzata.
Sperando che siano tutti elementi da ultimare prima della pubblicazione finale, *Gekido* merità comunque un lungo sguardo e andiamo a spiegarvi perché: un buon numero di personaggi (inizialmente quattro, più eventuali combattenti segreti che dovrebbero arrivare a formare una rosa finale di almeno sei picchiatori), un buon numero di livelli (sette), tutti piuttosto lunghi, ottima gestione delle mosse e delle combo, che seguono un sistema di apprendimento.
In parole povere: più si picchia, più vengono rese disponibili alcune (molte) combo, diverse a seconda del personaggio.
Unite alle mosse di base, si ha una situazione davvero ottimale e sicuramente al di sopra di tutte le ultime produzioni del genere (compreso *Zombie Revenge*).
Altro aspetto in cui *Gekido* primeggia senza troppi sforzi è il numero di modalità presenti: oltre al normale gioco in singolo e in doppio, si trova una modalità "picchiaduro" del tutto simile a quella dell'ormai vetusto *Streets of Rage 2* (ci si picchia all'interno di un'arena, come in un beat'em up a incontri uno-contro-uno). Assicurate almeno altre due o tre modalità di gioco, tra cui opzioni cooperative e chi più ne ha, più ne metta. Lo spazio non è generoso, come sempre, e per chi ne ha la possibilità, rimandiamo l'appuntamento al sito ufficiale di *Gekido*, segnalato nello specchietto in alto a sinistra.
Per concludere i pareri che si sono fatti vivi durante le tante partite fatte alla versione alpha del gioco, bisogna citare una diversa calibratura della difficoltà: ottimale, a tratti leggermente difficile, per il gioco in singolo, troppo facile in doppio (ma con tutta probabilità si tratta di un aspetto che deve subire ancora qualche verifica).
Il sonoro è completamente assente in questa versione, ma saprà far bella figura nella versione finale. Da citare assolutameneta alcuni effetti grafici davvero azzeccati, come la distorsione dello schermo in occasione dello scontro con un boss, alcuni "rallenty" in tutto e per tutto simili alle scene di The Matrix e via di questo passo.



Michelle fa del suo meglio per convincere i nemici che non va sottovalutata...



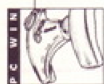
Un effetto decisamente spettacolare accompagna questo movimento di Tetsuo.

MESSINA É CASA NOSTRA



La fontana di Nettuno in tutto il suo splendore.

Abitata dai Siculi (prima) e dai Greci (poi) che la battezzarono Zancle, Messina è una città che sorge sull'estremità nord-orientale della Sicilia e conta circa 700.000 abitanti nella sua provincia. Oltre a ospitare eminenti personalità quali il team N.A.P.S. e il nostro Giuseppe "Giemme" Malvetani, Messina offre monumenti e attrazioni di prim'ordine. Parliamo della fontana di Orione (realizzata dal Montorsoli, allievo di Michelangelo), o del Teatro Vittorio Emanuele, voluto da Ferdinando II di Borbone, per tacer della fontana di Nettuno, realizzata anch'essa dal Montorsoli e ultimata nel 1577. Tutto questo per spiegare come mai le software house italiane potrebbero essere molto più ispirate di tutti i più grandi nomi della scena mondiale... ehr...



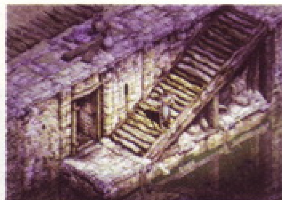
DIABLO II

DI AMEDEO RABOTTINI janus@edmaster.it

PRODUTTORE	SIERRA
SVILUPPATORE	BLIZZARD
GENERE	RPG
GIOCATORI	MULTIPLAYER
SITO WEB	www.blizzard.com
USCITA	3 luglio 2000



La maga può utilizzare terrificanti magie.



il paladino si è fermato per un breve riposo.

ASPETTATIVA

Lungi dal voler essere una rivoluzione, Diablo 2 lascia pressoché invariato un concept di gioco odiato da molti, amato da moltissimi. Rimanendo dell'idea che squadra che vince non si cambia, Blizzard propone piccoli miglioramenti qua e là che arricchiscono e aggiornano un prodotto di grosso successo. Chi ha odiato il primo Diablo continuerà a farlo, chi lo ha amato ugualmente lo amerà, quello che conta è che la qualità globale del gioco sarà alta come ci si potrebbe aspettare da una soft come Blizzard. E d'altronde il gioco è ancora lontano dall'essere pubblicato, e il risultato potrebbe mettere d'accordo tutti. Una volta tanto.

L'incredibile espansione di cui il gioco multiplayer (via internet nella fattispecie) ha potuto godere è senza dubbio legata a un miglioramento dei servizi, diventati più accessibili, ma soprattutto alla presenza di titoli che ne hanno esaltato le possibilità accalappiando orde di appassionati assatanati.
Diablo è stato uno dei protagonisti in questo senso, e il suo seguito è uno degli eventi più attesi per l'anno in corso.

UN GRADITO RITORNO

Le intenzioni della Blizzard sono semplici e palesi, e senza giri di parole: migliorare il primo Diablo mantenendone intatto lo spirito, tanto criticato da alcuni, tanto osannato da altri. In effetti più che verso il ruolo vero e proprio, il perno fondamentale era rivolto all'azione e al combattimento: una scelta molto controversa che ha, comunque, riscosso un successo tale da legittimare un ulteriore episodio.
Su questa scelta di fondo le novità si rivelano sostanziose e promettono altro che un mero data disk.
Come di consueto, le prime attenzioni sono state rivolte all'apparato grafico.
Chi pensava che le due dimensioni avessero detto tutto dovrà ricredersi: tralasciando accademici esercizi di programmazione poligonale, che lasciano il tempo che trovano, tutto il gioco si sviluppa in un contesto di sprite e bitmap altamente dettagliato, con una consistente mole di effetti di luce che esalti il tutto.
I personaggi possono godere di diversi fronzoli che, pur non afferenti direttamente il gameplay, rendono visivamente più gratificante l'esperienza ludica.
Nonostante i poligoni siano stati snobbati, l'utilizzo di un acceleratore grafico è ugualmente consigliato in vista di una mole di calcolo elevata.



Nel più classico stile Diablo i dungeon saranno parte fondamentale.



Il barbaro è l'unico a poter utilizzare due armi alla volta.

UN PO' PIU' DI RUOLO

Nonostante l'azione rimanga l'aspetto fondamentale, sono state introdotte alcune componenti che riescono ad amplificare l'aspetto ruolistico. Le prime, e più rilevanti, si riassumono nel sistema delle skill: fermi restando i classici punteggi relativi alle caratteristiche "native" come forza o intelligenza, che si determinano in base alla classe prescelta, le skill indicano l'abilità dei personaggi a compiere specifiche azioni.
A esempio, il grado di bravura nell'usare la spada (che influisce poi sulla probabilità di colpire l'avversario) o nell'usare l'arco sono indicati da un maggiore o minore punteggio nella relativa abilità. Il livello di skill, a sua volta, può essere aumentato utilizzando i punti messi a disposizione dal passaggio a un livello di esperienza superiore.
Non tutte le abilità però possono essere sviluppate da una determinata classe: per ognuna di queste sarà resa disponibile un campo di competenze, oltre le quali non si potrà andare. Nessun guerriero, per intenderci, sarà in grado di accedere alle skill di summoning, distintive del necromante. Anche nel sistema della classi sono stati fatti passi in avanti, e ora si potrà disporre di cinque tipologie di "mestiere" tra cui scegliere: amazzone, necromante, paladino, maga e barbaro riescono a coprire tutte le figure leggendarie proposte dall'immaginario collettivo.
Altre caratteristiche arricchiranno poi tutto il gameplay, come il massiccio impiego di PNG (al secolo personaggi non giocanti) per rendere più coinvolgente un mondo che sarà certamente protagonista nei mesi a venire.



L'amazzone è impegnata nel classico cimitero.

CLASSI VS SKILL

Diablo 2 introduce timidamente un sistema di gestione dei personaggi, quello delle skill, ormai ampiamente utilizzato nel mondo dei GdR cartacei, in particolare nei sistemi di gioco universali come GURPS o Multiworlds (presentato, tra l'altro, nel primo numero di J). Superando l'ormai vetusto regolamento alla D&D, le skill consentono di ovviare alle limitazioni tipiche delle classi: un esempio lampante è l'ottimo Ultima Online, che permette di creare personaggi più complessi e meno stereotipati.



EURO 2000

DI AMEDEO RABOTTINI janus@edmaster.it

PRODUTTORE	ELECTRONICARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	CALCIO
GIOCATORI	1/MULTIPLAYER
SITO WEB	www.easports.com
USCITA	Aprile 2000



Quei due saranno fratelli?



L'intervento è sulla palla! Non c'è rigore!

ASPETTATIVA

Electronic Arts ci ha ormai abituato ad appuntamenti rigorosi ai quali tutti siamo invitati. L'annuncio di un gioco dedicato agli europei era scontato, ma non era scontata la voglia di mettere su qualcosa di nuovo. Intendiamoci, chi ha odiato la serie di Fifa fino ad ora, con ogni probabilità continuerà a farlo, ma chi lo ha amato potrà sperare in una valida alternativa a *Fifa 2000*.
Le squadre nazionali non hanno lo stesso fascino dei club, ma il sistema degli allenamenti in particolare promette di portare del nuovo in una situazione ormai stagnante.

Il calcio, si sa, è un affare miliardario: lo sport più bello del mondo, infatti, da il pane (e qualcos'altro) non solo alla temibile triade giocatori - allenatori - giornalisti, ma anche a tutta una serie di organi & organizzazioni che come sanguisughe ne traggono energia vitale. Electronic Arts, in particolare, deve gran parte della sua notorietà europea a tutti quei titoli che del calcio hanno fatto la loro ragione di vita e che ci vengono proposti senza soluzione di continuità da tempo ormai immemorabile. Ogni evento calcistico rappresenta, così, una giusta ragione per sfornare un nuovo, innovativo (?) gioco che porta il marchio di fabbrica EA: i campionati europei ci attendono la prossima estate, e, come da copione, le licenze sono state comprate per essere messe adeguatamente a frutto.

EURO FIFA 2000?

Euro 2000 getterà il giocatore nella mischia europea, ricreando la tensione delle qualificazioni, la solenne celebrazione dell'evento sportivo, i colori e l'eccitamento della folla, tutti i loghi ufficiali e, ovviamente, la mascotte di turno. Tutti buoni propositi, che rivelano come l'attenzione EA sia posta in primo luogo verso l'evento, verso la spettacolarità e la sua minuziosa riproduzione. La fase preliminare consentirà a tutte le nazioni di partecipare al torneo, per poi entrare nel vivo con la squadra nazionale preferita, che potrà ricevere ingiustizie arbitrali, infortuni permanenti e squalifiche per tutta la durata del torneo. La sensazione che EA voglia costruire qualcosa d'altro, piuttosto che una mera riproduzione di *FIFA 2000*, addobbata di squadre nazionali per l'occasione, è dimostrata da alcuni spunti interessanti che meritano l'attenzione anche da chi è sempre stato diffidente verso la softco americana.
Una prima, inedita idea è quella dell'allenamento, nel quale sarà giocata una partita tra la squadra titolare e quella delle riserve. Al termine saranno selezionati i giocatori migliori degni di disputare le partire regolari; sarà anche possibile impostare lo stile di gioco di una riserva in maniera esattamente uguale a quella del corrispettivo titolare, valutando le effettive differenze tecniche e, soprattutto, tattiche. Si è parlato anche di abilità, intese come specialità esclusive di ogni giocatore, così da favorire il ragionamento tattico che suggerirà la miglior squadra da presentare in termini di gioco e formazione, e i migliori cambi da effettuare in corsa. In questo senso l'allenamento appare una componente importante del gioco, e non soltanto un add-on dove imparare i movimenti di base. La differenziazione dei giocatori sarà evidenziata anche dal comparto grafico, che può contare su un nuovo generatore di texture facciali e circa 4000 differenti soluzioni. Per il resto, il motore grafico poggia su quello esibito da *FIFA 2000*, comprese le spettacolari sequenze calcolate in tempo reale che costellano tutte le situazioni di gioco. Per quello che riguarda il gameplay vero e proprio, tutto fa pensare ad una sostanziale somiglianza con il consueto sistema di gioco EA, nel bene e nel male. D'altra parte la società americana ha sempre puntato sull'impatto e sulla minuziosa riproduzione delle sensazioni dentro e fuori lo stadio, e, stavolta come non mai, vuole fare le cose in grande.

CALCIO ALLA GIAPPONESE

Parlando di calcio non potevamo non segnalare l'uscita in tutte le edicole del manga "Capitan Tsubasa", al secolo Holly e Benji. Edito da Star Comics nella testata "Techno", tutta l'interminabile saga dei due beniamini potrà essere goduta appieno grazie al supporto cartaceo (e senza interruzioni pubblicitarie).
I disegni proposti nell'originale si discostano un poco da quelli che abbiamo conosciuto nel cartone animato, ma gli appassionati non potranno che apprezzare uno dei manga di maggior successo.



Questo si che è il vero calcio...



Il portiere è pronto a tutto, anche ad un rigore.



Finalmente si entra in campo.



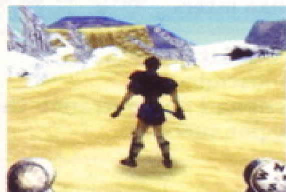
L'intervento coi pugni è stato provvidenziale.



AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

DI STEFANO CASTELLI stef@edmaster.it

PRODUTTORE	THQ
SVILUPPATORE	H2O
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.thq.com/ Aidyn_N64
USCITA	Estate 2000


Per fortuna c'è la bussola!


Un primo piano di Alaron.


Non vi farò passare...

ASPETTATIVA

Gli ingredienti ci sono tutti: una trama simpatica (anche originale), parecchi personaggi, un mondo fantasy totalmente in 3D, parecchi oggetti, armi e incantesimi. Per contro, graficamente il gioco lascia fin da ora un pò freddini, come potete osservare dai primi screenshot pervenuti. Ma, grafica a parte (che comunque non risulta eccessivamente sgradevole), se tutto funzionerà come dovuto, finalmente il Nintendo 64 godrà di un vero GDR, che regalerà ore e ore di meritato divertimento a chi aspettava un gioco simile da ormai quattro anni. Tenetelo d'occhio.

Di *Aidyn Chronicles* si sa ancora poco o nulla, se non che si tratterà di un GDR estremamente classico, sullo stile di *Final Fantasy VII* e simili.
La trama ruota attorno al diciassettene Alaron, il figlio adottivo del buon re Lloyd che viene avvelenato durante uno scontro con dei banditi e che deve quindi partire in cerca dei Mirari, un antico popolo di essere magici in grado di curarlo dalla letale sostanza; sarà questo lo spunto di partenza per un lungo viaggio attraverso le terre di Aidyn, accompagnati dalla giovane ladra Brenna e dal maestro d'armi Abrecan.
A loro si uniranno in seguito altri personaggi, per raggiungere un totale di dieci baldi eroi, di cui però solo quattro contemporaneamente potranno prendere parte agli inevitabili combattimenti che dovremo affrontare. Questi ultimi avranno una gestione a turni analoga al già citato *FFVII* e saranno vivacizzati da un largo uso di oggetti magici e incantesimi. La trama di *The First Mage* si presenta piuttosto articolata, e lascia un pò di libertà al giocatore, ponendolo di tanto in tanto d'innanzi a scelte che influenzieranno marginalmente lo scorrere degli eventi, pur rimanendo legati a un filone principale.

CRONACHE PERDUTE

Durante le esplorazioni e gli spostamenti, *TFM* usa un motore grafico 3D piuttosto versatile, anche se graficamente poco raffinato e molto inferiore come impatto a quanto *Zelda 64* già due anni fa ci ha offerto. La parte peggiore dela grafica di *TFM* è rappresentata dai personaggi, che mostrano una grande quantità di spigoli per nulla smussati, tanto da far credere che una tale rozzia dei modelli 3D sia una scelta degli sviluppatori stessi, uno stile grafico particolare.


Cosa vorrà questo simpaticone?


La grafica, pur non essendo eccezionale sembra funzionale al gioco.


Di personaggi strani ne incontrerete...

Fortunatamente l'orizzonte si estende in lontananza senza mostrare troppa nebbiolina, e ciò, unitamente all'uso della cartuccia di espansione di memoria e ai ben 256mbit di cartuccia dovrebbe permettere di avere un mondo vasto e vario, tutto da esplorare e regolato da un realistico sistema di scorrere del tempo, simile a quello visto in *Zelda 64*. Se THQ manterrà le promesse, *Aidyn Chronicles: The First Mage* si rivelerà il gioco che moltissimi possessori di Nintendo 64 aspettano sconsolati da parecchio tempo, per cui gustatevi le prime immagini e incrociate le dita, chissà che non sia la volta buona...

TUTTO IL CAST, MINUTO PER MINUTO



ALARON
Il protagonista. Il tipico ragazzo buono e valoroso, orfano e adottato dal re Lloyd. Un valido spadaccino, che non disdegna di trastullarsi con le formule magiche. Detto "rozzamente" è il Cloud Strife della situazione. La sua arma preferita è la spada.



BRENNA
Fidata amica di Alaron fin dalla tenera età, si tratta di un'abilissima ladra, anche lei orfana (una strage di genitori!). Molto piena di sé e spesso in conflitto con l'amico Alaron, a cui è legata da radici più profonde di quanto non appaia. La sua arma preferita è il pugnale.



ABRECAN
Il maestro d'armi e mentore di Alaron, è anche il suo più fidato amico, e non esiterà ad accompagnarlo nel suo pericoloso viaggio. Sa usare praticamente ogni arma, e le sue arguzie tattiche lo rendono un preziosissimo alleato in battaglia. Viene definito come "la vera essenza di un cavaliere".



ARTURO
La rozzia fatta persona. Il classico personaggio tutto muscoli e niente cervello, di gran cuore e valore. Il suo più grande sogno è diventare cavaliere, per cui non si farà certo sfuggire l'occasione di scortare il principe nel suo viaggio. Ha enorme rispetto per Abrecan. La sua arma preferita è la spada, ma non disdegna le asce.



BAIRD
Se credevate che Arturo fosse il più massiccio, ecco a voi la smentita. Metà barbaro, metà poeta (?!?), sempre occupato tra lo smembrare mostri e lo scrivere epici versi, questo bizzarro compagno di viaggio vi stupirà più di una volta con la sua saggezza e umanità. Inutile dire che la sua arma preferita è l'ascia...

VOTO
0.0

GIOCABILITA'
La voce più importante della pagella. Più il gioco è divertente, intrigante e con un buon controllo, più alto è il voto

LONGEVITA'
La lunghezza vera e propria del gioco, il valore di "rigiocabilità", il livello di difficoltà. Si parla della durata vera e propria di un videogioco

GRAFICA
L'aspetto puramente visivo di un gioco viene qui giudicato: l'uso dei colori, la resa delle animazioni, il livello di dettaglio, la velocità di gioco

SONORO
Il commento sonoro di un gioco è importante, questa voce giudica la colonna sonora, così come gli effetti

CHI BEN COMINCIA...

... è a metà dell'opera, così recita un vecchio e conosciuto adagio popolare. Regola che, nel mondo dei videogiochi, vale più o meno come il due in una partita a briscola. L'argomento si è riproposto in tutta la sua (scottante) attualità in concomitanza con il lancio giapponese della PlayStation 2 lo scorso 4 marzo. L'importanza della line-up iniziale di giochi a supporto di una console è sempre degna di nota, anche se in diversi casi a una sfilza di titoli piuttosto povera o deludente, è successa una storia di autentici gioielli. Pensiamo al Megadrive, afflitto, per molti mesi, da una penuria quasi scoraggiante di buoni giochi, situazione ribaltata dall'arrivo di gioielli come *Golden Axe*, *Ghouls'n Ghosts* (nel 1990) e da *Sonic*, *Streets of Rage* e i primi importanti giochi sportivi nel 1991. Ancora: prendiamo in esame il Nintendo 64, lanciato (letteralmente) in orbita da *Mario 64*, a cui fece da spalla un *Pilotwings 64* tutto sommato abbastanza "normale". Se l'inizio faceva presagire quanto di meglio si potesse sperare, l'evoluzione non è stata delle migliori e i poveri utenti del Nintendo 64 avrebbero dovuto aspettare mesi e mesi per qualcosa degno di nota. Situazione a parte per la PlayStation (così come il Super Nintendo probabilmente) la cui vita è stata, find a subito, scansita con precisione quasi svizzera dall'arrivo di titoli di una certa importanza. Certo, bisogna contare che nel primo anno di vita non pià di tre o quattro titoli davvero degni di nota fecero la loro comparsa, ma d'altronde non si sarebbe potuto chiedere di più da una macchina nuova di zecca che andava a inserirsi in un mercato che, ai tempi, poteva parere quasi saturo, dopo l'indigestione dei 16 bit. Ora la PlayStation 2 è una realtà a tutti gli effetti e, sopresa delle soprese, sembra che non tutto sia andato come la Sony sperava: le "spaventose" caratteristiche tecniche sventolate con petto trionfante a destra e sinistra proprio non sembrano far parte di *Ridge Racer V*, *Street Fighter EX 3* e *Kessen*. Parliamo, naturalmente, della sola componente cosmetica dei tre titoli su citati, ma d'altronde l'occhio è crudele.

Quali altri aspetti andrebbero analizzati e sviscerati nella line up iniziale di una console? La prima impressione è quella che conta, soprattutto se si è costruito un intero mondo attorno al lancio della PS2. Con un lancio avvenuto a ben un anno e mezzo da quello dei diretti concorrenti (Sega e Dreamcast), la Sony avrebbe dovuto "stupire con effetti speciali" e così, finora non è stato. Non poniamo parola (in questa pagina perlomeno) sulle qualità "giocose" dei titoli di lancio della PS2, perché, come spiegato, una nuova console deve primariamente rappresentare un passo in avanti tecnico e anche significativo.

Per ora (e sottolineiamo, per ora), la situazione non è questa e la Sega potrebbe addirittura permettersi di rialzare violentemente la testa.

J MOST PLAYED

DONKEY KONG 64



L'ultimo sforzo della Rare si merita gli occhi di parte della redazione di J. Il motore grafico cercherà anche, ingiustamente, di far muovere alla console Nintendo quello che non potrebbe, ma il gioco rimane un gioiello di rara bellezza.

ISS PRO EVOLUTION



La redazione di J è letteralmente divisa in due: chi sostiene l'assoluta supremazia di *ISS Pro Evolution* rispetto alla versione per N64 del calcio Konami *(ISS '98)* e chi la pensa esattamente nel modo opposto. Ad ogni modo *ISS Pro Evolution* rimane un'esperienza da provare...

SEGA GT



La Sega è riuscita nell'intento di riproporre i migliori aspetti di *Gran Turismo*, unendoli a una grafica e a una realizzazione tecnica generalmente di prima qualità. Mancano le centinaia di vetture del titolo Polyphony, ma il divertimento è sempre quello.

PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.namco.co.jp

VOTO **8**

GIOCABILITA' 9
+ Divertente come pochi altri
- Sistema di controllo più ostico dei precedenti

LONGEVITA' 7.5
+ Sufficiente numero di tracciati
- Meno carne al fuoco di Type 4

GRAFICA 8
+ Effetti visivi e velocità incredibile
- Risoluzione deludente e texture solo discrete

SONORO 8.5
+ Ottima colonna sonoro
+ Rombi dei motori migliorati rispetto al passato

PS2

RIDGE RACER V

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it

LA PLAYSTATION 2 PROVATA PER LA RECENSIONE È DISPONIBILE PRESSO PERGIOCO (MILANO - VIA BORGOGNA 7, TEL. 02.7600.6664)

COMMENTO

Ridge Racer V è un gioco divertentissimo, coinvolgente e appassionante come pochi, e questo l'abbiamo detto. Ma *Ridge Racer V* è anche una piccola delusione dal punto di vista grafico, prima che di concept. Come la Namco abbia deciso di proporre un titolo che si avvicina maggiormente ai primi due della serie rispetto a *Type 4* è difficile a spiegarsi. Allo stesso modo, i difetti grafici sarebbero passati decisamente sotto silenzio se la Sony non avesse attuato un marketing assolutamente delirante negli ultimi mesi, promettendo quello che non poteva mantenere. Ma tolti tutti i fronzoli, *Ridge Racer V* rimane quel che è: un ottimo gioco di guida arcade.

Un anno, mese più mese meno, tanto è passato da quando la Sony ha rivelato al mondo i suoi progetti per la riconquista (o la conferma) del mercato dei videogiochi: PS2, prego resettare il mondo. Queste le intenzioni, ampiamente dichiarate nei quattro file .pdf distribuite alle redazioni di stampa specializzata e no, sempre lo scorso anno: attaccare la concorrenza sul fronte, in pieno giorno, accerchiare il nemico con le unità dei più stagionati comparti e far fuoco con nuove armi, tecnologicamente talmente avanzate da chiudere il confronto durante le primissime fasi. Il giorno è arrivato, questo (o meglio, lo scorso 4 marzo) è il PS2-Day e questa è la rivoluzione, ma... calma, cosa succede? Incredibilmente le nuove armi in mano alla Sony sembrano essersi (momentaneamente?) inceppate, il nemico riesce a tener alta la testa, la situazione è confusa. Panico!

TYPE 5 VS TYPE-S

Trovarsi di fronte a una scatola violacea, mettere finalmente le mani su un piccolo mattone nero e blu e una confezione che si era soliti maneggiare prima di gustarsi un DVD...bhé, è una strana sensazione, la stessa che coglie qualsiasi amante dei videogiochi di fronte all'ennesimo appuntamento che, con scadenze quasi quinquiennali, ravviva il mercato delle console. Ma questa volta è diverso, questa volta si tratta della PlayStation 2, il progetto più ambizioso e atteso degli ultimi anni, il tremolio delle ginocchia è ampiamente giustificato e il sudore delle mani quantomeno scontato.



Le scelte cromatiche in Ridge Racer V sono di prima qualità.

Dopo un paio d'ore di intenso gioco a *Ridge Racer V*, spegniamo la console, riponiamo il Dual Shock 2 e una tempesta di pensieri assale la mente. Qualcosa non funziona, verrebbe da citare Woody Allen: non solo Dio non esiste, ma provate a trovare un redattore libero nel weekend. E in questo caso la "divinità" è la PS2.

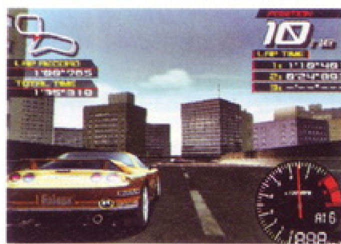
Ridge Racer V non è vendibile come il seguito ufficiale di *Ridge Racer Type 4*, a tutti gli effetti si tratta di una versione che pesca a piene mani dai primi due episodi del gioco, pur non rinnegando qualce simpatica e interessante trovata. Chi è già avvezzo al

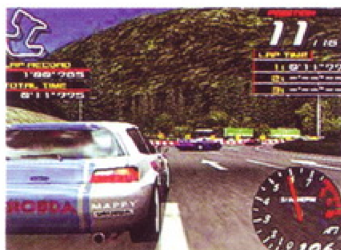
La struttura di gioco, come già accennato, risulta fin da subito più semplicistica ed elementare che quella mostrata da Type 4

mondo di *Ridge Racer* (e quindi, potenzialmente, almeno il 90% dei possessori di una PlayStation), non abbisognerà di tante spiegazioni: si sceglie una macchina, si preme a fondo l'acceleratore e si "scivola" in derapata fino alla fine del terzo giro. Niente di più facile, niente di più esaltante, adrenalinico, veloce, frenetico e coinvolgente. Sì, perché ogni *Ridge Racer* è un piccolo concentrato di giocabilità, distillata allo stato puro e iniettata in vena tramite una sapiente flebo. Anche *Ridge Racer V*, quindi, non scappa alla regola d'oro. Ci si diverte. Molto.
La struttura di gioco, come già accennato, risulta fin da subito più semplicistica ed elementare che quella mostrata da *Type 4* (ad avviso di gran parte della redazione di J, il miglior episodio della saga) e questa è sicuramente la delusione maggiore. Che fine ha fatto il Real Racing Roots '99 che permetteva di portare un pilota alla fama, ottenendo nuove vetture, costruendosi un garage di vere quattroruote mangia-asfalto? Dov'è finita la grande varietà dei tracciati e il raffinato sistema di controllo che, finalmente, avevano reso *Ridge Racer* il più elaborato dei giochi di gudia arcade? Non è dato saperlo, quello che è certo è che la Namco, per scelta o per altri oscuri motivi, ha deciso di fare qualche passo indietro e tornare ai primi due *Ridge Racer*: quindi avremo piste che si assomigliano molto di più tra di loro, anche perché utilizzano, bene o male, larghe porzioni degli stessi tracciati, ampliati a dovere. E ancora: un modello di guida più rude e irreale (si fa per dire) rispetto a *Type 4*. Pur continuando a presentare la scelta tra vetture Grip e Drift (secondo la quale le prime seguono maggiormente le normali leggi della fisica, mentre le seconde si adeguano alle leggi della Namco), il loro comportamento è perlomeno schizzoide, facendo perdere la pazienza anche al più fanatico degli amanti di *Ridge Racer*. Bastano comunque dieci o venti minuti per capire che questa volta il controllo ottimale lo si ottiene lasciando per minime frazioni di secondo l'acceleratore e ripetendo molto velocemente tutto questo durante la curva.

MODI DI ESSERE

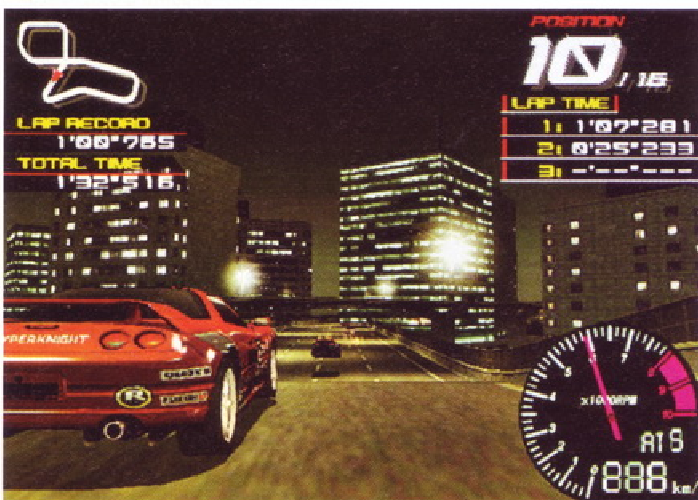
Le modalità di gioco sono praticamente le solite: Grand Prix Mode, Time Attack, Free Run, Dual Mode. Andiamo con ordine: il Grand Prix Mode permette di scovare nuove vetture (anche se in numero minore rispetto a *Rage Racer* e *Type 4*), nuovi percorsi e via di questo passo. Finiti i tracciati del Gran Premio standard si va a concorrere su quelli del Gran Premio Extra, con avversari sempre più agguerriti e vetture decisamente più "in forma" (leggasi: veloci). La novità introdotta dalla Namco in *Ridge Racer V* consiste nella scelta del motore della macchina, inizialmente limitato a uno ma che poi trova compagnia quando si termina con successo un Gran Premio. In realtà non si tratta di un elemento capace di innovare o rinnovare a lungo termine il divertimento, né di portare chissà quale grande varietà nelle partite, sarebbe stato meglio accolta una gamma più vasta di vetture (anche sotto il profilo comportamentale).
Il Time Attack e il Free Run mode non dovrebbero apparire tanto oscuri agli occhi del lettore medio, ma non si sa mai: si tratta di esprimersi in solitario sui diversi tracciati di *Ridge Racer V* (o perlomeno su quelli già visitati nel Grand Prix mode) cercando di ottenere il miglior tempo, nel caso del Time Attack, o semplicemente per la voglia di correre nel Free Run. Le considerazioni più importanti vanno fatte per quel che riguarda il Dual Mode: finalmente in *Ridge Racer* si può giocare in due con lo split-screen, finalmente?


La fluidità rimane il punto forte del gioco.


I soliti incontri ravvicinati alla Ridge Racer...

SONATA A QUATTRO MANI

L'opzione che permette a due giocatori di sfidarsi su di un'unica console tramite lo split-screen è forse una delle trovate di *Ridge Racer V* che il pubblico ha maggiormente apprezzato, non che ci volesse un quel granché di geniale per arrivare a concepire tale necessità da parte dei giocatori. Purtroppo, nonostante il tutto rimanga piuttosto divertente, la situazione non è propriamente delle migliori: il minimo draw-in che si manifesta nel gioco in singolo viene esaltato dal gioco in doppio, anche se (ancora peggio) il motore grafico cerca di mascherare il tutto con pesanti razioni di nebbia della più pura Val Padana. I problemi non sono limitati a questo aspetto comunque,

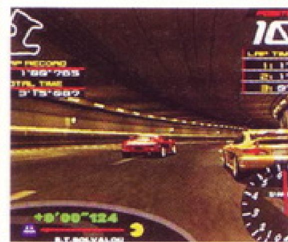


Le piste in notturna sono tra le più riuscite dell'intero gioco.

SECONDO PARERE
di Andrea Maderna

All'uscita della PlayStation mezzo mondo rimase a bocca aperta di fronte alle meraviglie grafiche del primo *Ridge Racer*, ed era solo l'inizio. A cinque anni di distanza ci ritroviamo di fronte allo stesso identico gioco sottoposto a un semplice restyling grafico.
Ci si potrebbe anche accontentare, se non fosse che questo benedetto restyling non tocca minimamente le vette che sarebbe lecito attendersi (ma neanche ci si avvicina). Sì, ok, è stabilmente ancorato ai 60 frame al secondo... Tutto qua? Voglio ben sperare che anche in questo caso sia solo l'inizio, perché, ora come ora, la PS2 (secondo il mio modesto parere) non vale assolutamente le settecentomila richieste in Giappone, figuriamoci gli oltre due milioni a cui viene venduta in Italia...

voto 6


Sul fondo dello schermo Pac-Man allieta i giocatori.


I modelli delle auto potevano essere migliori.

SECONDO PARERE

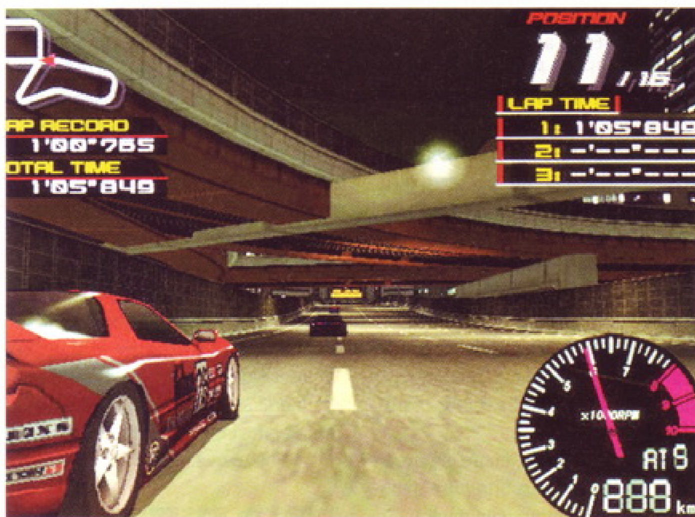
di Alessandro Casini

Ridge Racer V assomiglia ad una versione deluxe del primo *Ridge Racer* piuttosto che un'evoluzione di *Type 4*. A dimostrarlo ci sono i tracciati (che poi sono sempre e comunque le variazioni di uno solo) e il semplicismo tipicamente arcade del tutto. Certo, l'immediatezza è notevole ma un po' di profondità di gioco non sarebbe guastata, specialmente visti i prezzi non proprio economicissimi dei giochi della PS2. La grafica, nonostante le lacune nella risoluzione verticale e nelle texture, si rivela perfettamente funzionale grazie alla sua velocità mentre permangono dei dubbi sullo sfruttamento effettivo della macchina sulla quale gira il gioco. Un gioco soltanto discreto quindi, ma da qui ai prossimi sei mesi si vedrà sicuramente di meglio.

voto 7.5



Alcuni tracciati sono forse troppo spogli.



Non è *Ridge Racer* se non si passa sotto una bella supertrada!

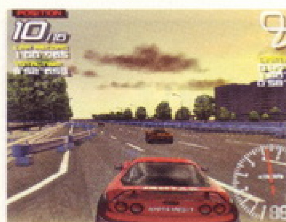
dato che è anche impossibile utilizzare la canonica visuale esterna durante il gioco a due, probabilmente per non caricare eccessivamente (!!!) di lavoro il motore grafico. Di per sé non si tratterebbe di una grande perdita, anche dato lo scarso utilizzo della visuale esterna (difficilmente si riesce, con la visuale esterne, in qualsiasi capitolo di *Ridge Racer*, a mantenere lo stesso feeling e la stessa immediatezza della visuale dall'interno), ma data la mancanza nella visuale interna dello specchietto retrovisore... diciamo che la situazione non è esattamente idilliaca. La mancanza dello specchietto retrovisore è una delle più gravi manchevolezze, anche e soprattutto contando il gioco in singolo: quante volte nei primi *Ridge Racer* (fin dai tempi della "Macchina Bianca" di *Ridge Racer Revolution*) era necessario buttare l'occhio sullo specchietto per bloccare sapientemente, e in modo crudele, l'avversario che cercava di sorpassarci? Per ovviare al problema alla Namco hanno ben pensato di utilizzare un tasto che attiva una telecamera posta sul parafango posteriore della macchina, così da poter sbirciare dietro di sé, pur perdendo la visione di quello che ci sta venendo incontro per i secondi successivi...

BISTRATTIAMO L'ARTE

Dal punto di vista tecnico *Ridge Racer V* è sicuramente un ottimo titolo anche se, è bene dirlo subito, le promesse fatte dalla Sony ai tempi che furono erano ben altre. Sessantasei milioni di poligoni al secondo, devastante potenza che avrebbe fatto assomigliare il Dreamcast a un NES... insomma, la situazione non è proprio su questi livelli e bisogna dire che, nonostante *Ridge Racer V* si dimostri un gioco dalla cosmesi affascinante e ben riuscita, non rappresenta per nulla un deciso passo in avanti rispetto alla concorrenza. Si tratta di una pecca decisiva per una console che esce con un anno e mezzo di "ritardo" sulla concorrente. Questo visto alla luce di cosa è riuscita a proporre la Sega ultimamente, soprattutto con *Crazy Taxi* e *Sega GT*. A onor del vero bisogna dire che la Namco (così come altre third-parties della Sony) hanno lamentato la distribuzione di kit di sviluppo per PS2 decisamente scadenti, non avendo, oltretutto, potuto contare su di un buon supporto da parte della Sony stessa, che ha lasciato la Namco in balia del kit di sviluppo piuttosto acerbo. Il problema principale riguarda la risoluzione (che non raggiunge i livelli dei più blasonati titoli per DC) e la mancanza di anti aliasing, capace di rendere il gioco più pixelloso di quanto dovrebbe. Ma tralasciati questi aspetti bisogna dire che di carne al fuoco ce n'è: l'effetto di lens flare presente è forse il migliore mai visto in un videogioco, reale e "caldo" al punto giusto, la realizzazione degli alberi a bordo pista è davvero eccellente e le scelte cromatiche sono azzeccate come non mai, per non parlare della fluidità eccezionale con cui scorre il tutto (60 frame al secondo). Questo, comunque, non elimina del tutto la delusione data dalla mancanza di adeguate strutture a bordo pista, dall'utilizzo di texture di dubbia qualità e dal problema della risoluzioné. *Ridge Racer V*, ad ogni modo, rimane uno dei migliori giochi di guida arcade presenti sul mercato, anche se perde il confronto diretto con *Ridge Racer Type 4* per raffinatezza e completezza e in alcuni casi lascia qualche punto sul campo della realizzazione tecnica in confronto ai suoi diretti concorrenti. Detto questo, fate le vostre scelte.



La galleria del primo Ridge Racer...



La visuale esterna è decisamente inutile.



I replay, come al solito, rendono ancora più spettacolare il gioco.



GUNBIRD 2

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	PSIKYO
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE (tel. 055/4368103) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO
7

GIOCABILITA' 7.5
+ Veramente frenetico
- Privo di mordente alla fin fine

LONGEVITA' 6
- Piuttosto facile
- Difficilmente lo rigiocherete

GRAFICA 6
+ Gran numero di sprite su schermo
- Irrimediabilmente datata

SONORO 7.5
+ Nel complesso piuttosto buono
- Gli effetti sonori schiacciano le musiche



Ok, diamo inizio alle danze


I personaggi sono disegnati con uno stile tipicamente giapponese.

COMMENTO

Gunbird 2, nel suo genere, funziona perfettamente pur non sfruttando assolutamente la macchina su cui gira. Questo non vuol dire che sia un titolo valido per tutti, essendo maggiormente rivolto ai fan degli sparatutto a scrolling verticale. Per gli altri si rivelerà un gioco piuttosto corto e per certi versi privo di mordente. Traete le vostre conclusioni e state attenti al prezzo...

Esistono molti generi fittizi nel mondo dei videogame e uno di questi è sicuramente quello dei cosiddetti "sparatutto demenziali". Il loro capostipite è indubbiamente il folle *Parodius* della Konami che, partito come una semplice parodia di *Gradius*, è sfociato in un successo incredibile, tanto da "figliare" saghe parallele come quella di *TwinBee*, sparatutto a scrolling verticale divenuto tanto popolare che gli è stata dedicata una serie di OAV. Sulla falsa riga di quest'ultimo la Psikyo aveva sviluppato un coin op chiamato *Gunbird*, in cui la protagonista era Marion, una streghetta sullo stile di *Cotton* (della cui ultima incarnazione trovate la recensione proprio in questo numero), il cui compito era quello di affrontare tutta una serie di nemici addirittura più strambi di lei.
Il gioco fu convertito per Psx dalla Atlus e ebbe un discreto successo, forse maggiormente grazie ai personaggi che alla qualità vera e propria. *Gunbird 2* invece nasce da una collaborazione tra Psikyo e Capcom, alleanza che ha migliorato notevolmente il risultato finale rispetto al prequel. Riuscirà la conversione per Dreamcast di questo gioco sviluppato su CPS2 a farci dimenticare il mediocre *Giga Wings*?

Il vero problema di *Gunbird 2* è la sua scarsa longevità e, nonostante le aggiunte, non è difficilissimo finire il gioco a livello normal

PAZZOIDI E FOLLIE ASSORTITE

Iniziamo subito col dire è che la grafica di *Gunbird 2*, pur essendo ricca di piccoli tocchi di classe, sarebbe tranquillamente gestibile anche da un macchina a 16 bit, quindi lo sfruttamento delle capacità del Dreamcast è veramente ai minimi storici. Sprite e fondali sono interamente in bitmap e l'azione di gioco è in generale piuttosto frenetica, specialmente quando lo schermo si riempie dei proiettili degli avversari, circostanza a dire il vero molto frequente. Il menu di selezione iniziale è decisamente ricco di modalità e, oltre all'arcade mode che si gioca a schermo "ribaltato", abbiamo due original mode di cui il primo non è altro che una versione giocabile normalmente. La seconda permette invece di muoversi in senso inverso a quello dello scrolling per qualche centimetro dando maggiori margini di manovra per evitare gli attacchi dei nemici. I personaggi selezionabili sono cinque e ognuno possiede degli attacchi speciali con effetti che variano notevolmente l'uno dall'altro.
Oltretutto, tenendo premuto il tasto di fuoco, è possibile caricare colpi potenziati alla stregua del beam a carica di *R-Type*. Dal punto di vista del sonoro, *Gunbird 2* è ricco di parlato digitalizzato di buona qualità, mentre le musiche, pur non essendo pessime, sono letteralmente in balia degli effetti sonori il cui volume è fin troppo elevato.
Il vero problema di *Gunbird 2* è la sua scarsa longevità e, nonostante le aggiunte, non è difficilissimo finire il gioco a livello normal.
Sfortunatamente il genere degli sparatutto a scrolling verticale ha letteralmente raggiunto il suo limite divenendo troppo limitato di questi tempi. La difficoltà nell'implementazione di nuovi elementi ha fatto si che i programmatori aumentassero in modo esponenziale il numero di oggetti in movimento standardizzando letteralmente tale tipologia.
Gunbird 2 è un buon gioco per gli amanti del genere ma, non è certo meglio di tantissimi sparatutto per l'ormai defunto Saturn come *Dondompachi*.



I livelli sono decisamente ricchi di particolari.



L'attacco speciale di Marion trasforma i proiettili dei nemici in bonus.



AERO DANCING F

PRODUTTORE	CRI
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SIMULAZIONE
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.sega.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE (tel. 055/4368103) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO 6.5

GIOCABILITA' 6
- Noioso alla lunga
- Deficienze nei dati forniti dalla strumentazione

LONGEVITA' 7.5
+ Un gran numero di aerei da sbloccare man mano
- Alcune missioni sono a dir poco inutili

GRAFICA 7.5
+ Eccellenti gli aerei...
- ...un po' meno tutto il resto...

SONORO 6
- Musiche fuori luogo
- Effetti sonori mediocri



Toccato! Con la completissima funzione replay è possibile registrare e rivedere le missioni più spettacolari.

COMMENTO

Aero Dancing F è troppo semplice per soddisfare gli amanti delle simulazioni e troppo noioso per attirare il grande pubblico. Un conto è fare uno sparatutto "con gli aerei" come *Ace Combat*, un altro è far uscire un gioco che manca di una di una spina dorsale. Il titolo della CRI quindi è consigliabile solo ai pochi che amano gli aerei ma non i particolari tecnici e ai fan sfegatati del primo episodio che, però, risulta più "mirato" e interessante di questo sequel.

Simulatori di volo e console da sempre non vanno molto d'accordo. Il numero insufficiente di tasti e un target non proprio ideale hanno reso lo sviluppo di giochi di questo tipo quasi proibitivo e, con l'esclusione di alcuni mediocri porting da PC, si contano sulle dita di una mano monca. Il massimo disponibile per gli amanti del volo e del joypad è rappresentato da un'alternativa nata nei primissimi tempi del vecchio Super Nintendo con *Pilotwings*, seguita dal suo sequel su Nintendo 64 e con il primo *Aero Dancing* (chiamato *Aero Wings* nella versione occidentale) su Dreamcast. Il suo successo sul mercato giapponese fu piuttosto buono e, dopo il "data disk", eccone arrivare il diretto sequel: *Aero Dancing F*. Preparatevi, perché stavolta si fa sul serio.

BACK IN THE COCKPIT

Il primo *Aero Dancing* poneva come scopo la realizzazione di evoluzioni aeree di crescente complessità con caccia monoposto militari e civili, particolare che non lo faceva vedere di buon occhio dai giocatori che, in un titolo simile, cercano per prima cosa il tasto per fare fuoco. *Aero Dancing F* mantiene molti elementi del predecessore, ma sposta la sua attenzione sul combattimento aereo, proponendo missioni iniziali di addestramento al volo con lezioni piuttosto particolareggiate corredate di diagrammi esplicativi, che le rendono comprensibili anche a chi non mastica l'allegro idioma del Sol Levante. All'inizio viene data la possibilità di scegliere tra due diverse modalità, Normal e Real che, a dirla tutta, non sono poi così diverse tra loro. La gamma di unità aeree disponibili è assolutamente eccezionale, tanto che sono presenti anche alcuni aerei a reazione usati dall'aeronautica statunitense nella guerra di Corea, vere trappole volanti costruite per reggere contro i rossi prima dell'introduzione dei più sicuri F-4 Phantom. E qui veniamo alle prime note dolenti in quanto per rendere il gioco più accessibile sono stati sacrificati un gran numero di particolari che facevano la differenza tra alcuni aerei. Al contrario è eccessiva la simulazione dei G positivi e negativi, con il risultato che basta davvero poco per andare in red out o in black out, soprattutto nella modalità Real. Il volo strumentale è piuttosto carente, dato che si ha la netta impressione che il pannello di controllo e l'HUD (Head Up Display) non forniscano sufficienti informazioni, attribuendo al contatto visivo un ruolo che non può avere nel combattimento aereo. L'inesperienza della CRI in questo campo è più che palese, dato che non è nemmeno possibile avere uno wingman, aggiunta che avrebbe reso il tutto più interessante. Tra l'altro non è ben chiaro quale bizzarra forza invisibile non renda possibile sparare un colpo finché non si arriva a mirare un bersaglio a distanza di attacco... Il motore grafico è piuttosto buono e gestisce senza rallentamenti un discreto numero di poligoni che, a dire il vero, sono distribuiti quasi tutti sugli aerei. I fondali sono di fatto piuttosto spogli e semplicistici, tanto che alcune montagne sono rese con piramidi. Un punto a favore del gioco è la modalità a due giocatore sia via cavo link che in split screen, però non aspettatevi niente di particolarmente eccitante visto che, tolta la complessità, il combattimento aereo risulta alquanto noioso.

Si ha la netta impressione che il pannello di controllo e l'HUD non forniscano sufficienti informazioni, attribuendo al contatto visivo un ruolo che non può avere nel combattimento aereo



I modelli selezionabili passano da quelli avanzati a quelli sul vecchio andante.



I fondali purtroppo sono fin troppo semplicistici.



La strumentazione fornisce pochissimi dati al giocatore.



Gli aerei sono resi in maniera semplicemente superlativa.



RALLY MASTER

PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	DIGITAL ILLUSION
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.rallymasters.com

DI LUCA COMINELLI comi@edmaster.it



VOTO
9

GIOCABILITA' 9
+ Immediato e al tempo stesso impegnativo
+ Equilibrato in base ai livelli di difficoltà

LONGEVITA' 8
+ Numerose auto, tracciati e modalità di gioco
- Bisogna sudare per vincere tutto

GRAFICA 9
+ Dettaglio unico nel suo genere
+ Pieno supporto delle nuove tecnologie

SONORO 9
+ Per la prima volta in un gioco di rally il suono non è solo marginale



La fisica alla base dei movimenti in RM è ottima. In questo caso e sospensioni si comporteranno realisticamente, facendo perdere leggermente il controllo dell'auto all'impatto.

COMMENTO

In definitiva: il nuovo punto di riferimento per i giochi di Rally. Una grafica e un sonoro così spettacolari, combinati a un altrettanto eccellente realismo nella guida dei mezzi, basterebbero a fare di questo titolo un must per gli appassionati. Invece si aggiungono anche un ricco parco macchine e una variegata lista di tracciati, ottimamente realizzati e coinvolgenti. Sarebbe dunque ingiusto non premiare con un meritatissimo nove un simile lavoro, convinti più che mai che *Colin McRae 2* avrà il suo bel da fare per bissare il successo del predecessore. La guerra è aperta.

Nell'ultimo periodo, a seguito del grandissimo successo di *Colin McRae Rally*, diverse Sofware House si sono lanciate nella produzione di titoli dallo stampo rallystico, dando vita a prodotti più o meno validi. E' ora il turno dell'accoppiata Digital Illusion/Infogrames che, dopo il discreto successo di *Motorhead*, è nuovamente pronta a riscuotere un altro meritato plauso per quello che diventa l'attuale numero uno del suo genere.

...il nuovo punto di riferimento per i giochi di Rally. Una grafica ed un sonoro così spettacolari, combinati ad un altrettanto eccellente realismo nella guida dei mezzi, basterebbero di per sé stessi a fare di questo titolo un must per gli appassionati

UN PO' ARCADE E UN PO' SIMULAZIONE

Concepito come un titolo adatto a tutti, *RM* cerca di amalgamare gli aspetti tipici di una guida simulativa a uno stile di gioco arcade, riuscendo ineccepibilmente nell'intento. Al valido realismo con cui si guidano le 22 auto disponibili, si unisce, infatti, la presenza, oltre che di canoniche gare contro il tempo o a tappe, anche di competizioni su circuiti chiusi o addirittura scontri diretti, dove quattro auto si danno battaglia in contemporanea sulla stessa pista.
Per quanto riguarda, poi, il già citato realismo, possiamo affermare che *RM* si avvicina più a *Colin Mc Rae* che a *Rally Championship*, offrendo uno stile di guida che potremmo definire più "morbido", con l'auto che sbanda vistosamente caricando le sospensioni e arrivando, come dovrebbe in effetti accadere, a capottarsi qualora si dovesse esagerare con lo sterzo. Il controllo del mezzo è impegnativo e al tempo stesso gratificante, capace di soddisfare le più diverse esigenze semplicemente scegliendo la difficoltà più adatta tra le sei presenti. Altrettanto valido e degno di lode è poi il realismo con cui sono riprodotti gli incidenti la cui dinamica risulta sempre assai credibile e realistica; i danni sull'auto sono riprodotti perfettamente e variano a seconda dell'intensità e dell'incidenza con cui si urta, modificando inoltre il comportamento stesso del mezzo.



L'auto ha iniziato a subire i primi danni. Presto oltre al fanale anche il motore e le ruote cominceranno a perdere i pezzi.

IL RALLY DEI CAMPIONI

I tracciati presenti nel gioco sono all'incirca cinquanta, tutti ottimamente realizzati e differenti tra loro. Si passa dalle regioni dell'Italia a quelle svedesi, inglesi, americane, tutte distinte da diversi tipi di terreni tra cui citiamo soltanto neve, sabbia, sterrato e asfalto. L'effetto di questi differenti manti stradali è ben riprodotto e, soprattutto con il joystick Force Feedback, riesce a influenzare realisticamente lo stile di guida.
La struttura dei tracciati è sempre molto convincente e varia, capace insomma sia di impegnare il giocatore con tortuose strade di montagne sia di lasciarlo sfogare su veloci e spaziosi percorsi deserti.

E' TUTTA FARINA DEL TUO SACCO?

Inizialmente nato come rielaborazione dell'engine di *Motorhead*, l'attuale motore alla base del gioco è invece completamente nuovo e diventa a tutti gli effetti il nuovo punto di riferimento per le future produzione del genere, *Colin McRae 2* compreso.
Come le foto spero riescano a dimostrare la grafica è infatti di altissimo livello, capace di distaccare i concorrenti offrendo i più recenti e spettacolari effetti supportati dalle schede grafiche di ultima generazione. A una risoluzione e a un dettaglio impressionanti nelle texture di automobili e tracciati si aggiunge un incredibile profondità visiva, capace di proiettare lo sfondo fino al 250% in più del normale, per la gioia di chi può permettersi un simile consumo di risorse.
Oltre alla grafica è stata poi data notevole importanza anche all'audio che, sfruttando ampiamente l'A3D e l'EAX, riesce a stupire il giocatore per nulla abituato a simili virtuosismi sonori in un gioco di rally. Tralasciando infatti la realistica riproduzione dei diversi motori è possibile godersi persino il riverbero del suono all'interno delle gallerie e l'effetto doppler di tutti gli oggetti esterni all'auto (a esempio l'elicottero della TV) che interagiscono costantemente durante le competizioni contribuendo all'atmosfera già carica del gioco.



Gli scenari in cui sono ambientate le gare sono spesso di rara bellezza. Ammirate questo cielo al tramonto nel deserto americano.



Sulla distanza si staglia una piccola parte della strada. In realtà la profondità visiva è assai più impressionante.

PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.sega.co.jp

VOTO 9

GIOCABILITA' 9
+ Esasperatamente realistico
- Forse anche troppo

LONGEVITA' 9
+ Oltre 100 vetture e più di 20 piste
- Numerosi tipi di competizioni

GRAFICA 9.5
+ Quanto di meglio sia mai apparso su un sistema casalingo
+ Totale assenza di difetti grafici

SONORO 8
+ Musiche non esaltanti ma piuttosto azzeccate
- Effetti migliorabili

DREAMCAST

SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL

DI GIUSEPPE MALVETANI giemme@edmaster.it



COMMENTO

Finalmente anche gli utenti Dreamcast hanno il loro *Gran Turismo*, e che *Gran Turismo*! La Sega lo aveva tenuto nascosto fino all'ultimo e anche per questo la sorpresa è stata ancora più gradita. Purtroppo per l'atteso confronto con *GT2000* dovremmo aspettare ancora qualche mese visto che è stato posticipato ma è certo che se il livello del titolo Poliphony è quello mostrato nei primi demo del TGS, questo *Sega GT* non ha granchè da invidiargli!

"A un uomo viene un'idea, l'idea conquista altri, altri come lui, l'idea si diffonde, l'idea si trasforma in istituzione" (dal film "Il Corvo"). Era il 1997 quando l'ormai celebre Poliphony Digital ebbe l'idea di portare finalmente una ventata di novità nel superinflazionato settore dei racing game. L'idea degli sviluppatori si concretizzò in quel capolavoro videoludico che tutti conosciamo: *Gran Turismo*. La sua uscita, è inutile negarlo, ha cambiato per sempre il tradizionale modo di intendere i giochi di guida. Una vera e propria rivoluzione copernicana che fece la gioia di tutti gli utenti PlayStation e che indusse più persone ad acquistare il 32 bit Sony per poterlo giocare.
Da allora quasi tutti i giochi di guida arrivati sul mercato hanno cercato di riproporre la riuscitissima ricetta della Poliphony ma nessuno è riuscito nell'intento, nessuno fin ad ora.
Al Dreamcast non mancavano certo i giochi di guida ma alla Sega hanno pensato bene di dimostrare alla concorrenza (leggi Sony) di saper realizzare un "real driving simulator" in grado di detronizzare il Re e di reggere l'impatto dell'imminente *GT2000* per PS2. La sfida non era certo cosa da poco ma la Sega non è certo una software house qualunque.



I modelli poligonali delle auto sono davvero eccellenti.

Inutile perdersi in ulteriori giri di parole, *Sega GT* è un gioiello di prim'ordine.

GRAFICA ALLO STATO DELL'ARTE

Il primo aspetto che certamente impressiona di Sega GT è l'imponente aspetto grafico: mai un gioco di guida è risultato tanto curato esteticamente. Le oltre cento macchine presenti nel gioco, purtroppo tutti modelli "made in Japan", sono composte da un numero spropositato di poligoni texturizzati come raramente è capitato di vedere. I circuiti non sono da meno, non solo ben definiti ma anche immersi in paesaggi tutt'altro che "di contorno".
Se per un attimo riuscite a staccare gli occhi dalla pista potrete ammirare i numerosissimi dettagli che fanno dei circuti di *Sega GT*, o per lo meno dei più riusciti, le più belle piste mai apparse in un racing game.
Se in *Sega Rally 2* era stato necesario

Se siete abituati a *Ridge Racer* non potete nemmeno immaginare cosa vi aspetta, se avete giocato *Gran Turismo* potete intuirlo ma sappiate che *Sega GT* porta il realismo ad un livello ancora superiore

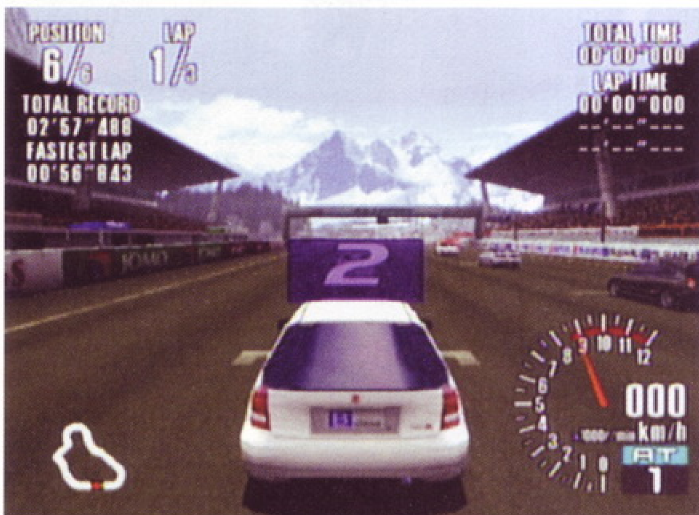
ricorrere ad un uso piuttosto massiccio del fogging per mascherare i fastidiosi problemi di pop up, in *Sega GT* di clipping, di draw in e degli altri principali difetti grafici non c'è neanche l'ombra. L'ottimo environment mapping ed i convincenti effetti di luce completano il panorama lasciando di stucco anche chi sul Dreamcast dubbi non ne ha mai nutriti.
Unico neo, ammesso che di neo possa parlarsi, è il frame rate incollato ai 30fps in luogo dei 60 fps che in molti si aspettavano ma posso assicurarvi che la fluidità è davvero su ottimi livelli. Passando al gioco, chi conosce *Gran Turismo* non troverà in questo titolo Sega niente di particolarmente rivoluzionario. Qui come nel titolo Polyphony ci sono licenze da prendere per poter partecipare alle varie competizioni. Allo stesso modo troviamo numerosi modelli di serie da poter elaborare a nostro piacimento nella meccanica e nell'aerodinamica con i soldi vinti nelle gare. A ben guardare però non manca qualche sprazzo di originalità. La possibilità di accaparrasi numerose sponsorizzazioni vincendo gli "Event Race" risulta decisamente gradita (specie per il nostro conto in banca) così come le numerose competizioni monomarca, ma la vera chicca del gioco risulta il "Carrozzeria Mode" che, soldi permettendo, consente di costruirsi la propria auto dei sogni.
E' possibile decidere il tipo di motore da utilizzare (aspirato, turbocompresso, ecc.), il suo posizionamento (centrale, anteriore o posteriore), il tipo di trazione (anteriore, posteriore o integrale) ed infine la carrozzeria ed il relativo colore.
Passando alla giocabilità va subito detto che *Sega GT* è un simulatore senza compromessi, ma bando alle ciance...

SIMULAZIONE ALLO STATO PURO

Se siete abituati a *Ridge Racer* non potete nemmeno immaginare cosa vi aspetta, se avete giocato *Gran Turismo* potete intuirlo ma sappiate che *Sega GT* porta il realismo ad un livello ancora superiore.
Non sono stati implementati i "danni" ma in compenso il modello di guida e le routine comportamentali delle vetture sono sbalorditive, nemmeno nel titolo Poliphony aspetti come il trasferimento di carico e la frenata erano stati resi in modo così realistico, forse anche troppo.
Prendere confidenza in staccata sarà tutt'altro che semplice anche con i modelli più elaborati dotati di impianto frenante da competizione...insomma qualche centinaio di "lunghi" non ve li risparmierà nessuno. Padroneggiare dei bolidi con oltre mille cavalli daltronde non può certo essere facile ed ancora di meno può esserlo quando lo si deve fare sui circuiti più tortuosi (e ce n'è più di uno)...a volte si ha la sensazione di guidare un dragster su una pista per go-kart!
Il sovrasterzo di potenza nelle trazioni posteriori ed il congenito sottosterzo delle trazioni anteriori sono stati resi ottimamente, così come l'influenza delle numerosissime regolazioni effettuabili. A tal proposito va detto che, ancor più che in *Gran Turismo*, in *Sega GT* risulta determinante trovare il giusto assetto delle vetture per raggiungere risultati di rilievo... per capirci, le regolazioni non stanno lì per bellezza e richiedono una buona dose di pazienza per essere sviscerate a dovere. Per chi non c'è abituato potrebbe risultare frustrante ma per i più smanettoni è una vera e propria manna dal cielo.
Sicuramente un gran titolo *Sega GT*, che anche sotto l'aspetto della longevità presenta numerosi punti a favore. Oltre alle quattro classi della "Official Race", ci sono infatti i già citati "Event Race" e campionati monomarca, l'immancabile modalità Time Attack ed una più che valida modalità "Dual Race" per sfidare gli amici in split screen. Prima di concludere due parole sul sonoro. Le musiche non risultano particolarmente entusiasmanti, pur svolgendo dignitosamente il loro compito mentre gli effetti, in particolare il rombo dei motori, lasciano piuttosto a desiderare.
In conclusione, la Sega al suo primo tentativo nel campo dei "real driving simulator" non poteva esordire in maniera migliore per contrastare l'atteso *GT2000*.
La grande S ha scoperto le sue carte, ora stiamo a vedere cosa combinerà la Sony...


Uno scorcio davvero d'atmosfera.


Sudando e correndo, un giorno questo gioiellino sarà vostro.



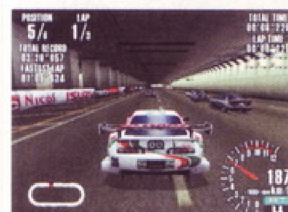
Pochi secondi alla partenza... pigiate sui pedali!

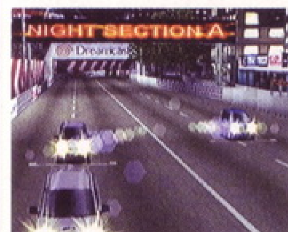
SECONDO PARERE
Mattia Ravanelli

Sega GT è davvero un titolo di prima qualità. Dal punto di vista tecnico nessuna critica, o quasi, può essere mossa alla Sega, anche se, personalmente, speravo in qualche struttura di contorno maggiormente "voluminosa". Ad ogni modo, nonostante il limitato numero di vetture rispetto a *Gran Turismo 2*, tutti i restanti aspetti sono curati nel migliore dei modi: sistema di controllo, fisica delle vetture, livello di difficoltà. Un grande lavoro da parte della Sega, che dimostra di potersi mettere in diretta competizione con la Polyphony, la guerra è appena cominciata.

voto 9


E via, di controsterzo!


Le texture sono curatissime.



L'effetto dei fari nella notte è ben riuscito.



F1 2000

PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPA
SITO WEB	www.easport.com

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

VOTO
7

GIOCABILITA'	7
+ Semplice immediato	
- Comportamenti anomali della vettura	
LONGEVITA'	7.5
+ Tutti i circuiti del Mondiale di F1	
- Forse è un po' troppo arcade	
GRAFICA	7.5
+ Buoni fondali	
+ Veloce e al tempo stesso fluida	
SONORO	7
+ Il rombo ufficiale dei motori V10	
+ Commento di Ivan Capelli	



La pista di Montecarlo è durissima.

COMMENTO

Insomma, *F1 2000* è la scelta più ovvia e scontata in ambito per Psx: se vi piace la Formula Uno, se volete divertirvi con un buon gioco di guida, semplice e immediato, il prodotto della EA è decisamente consigliato. Se cercate una profondità di guida superiore, una simulazione ancor più dettagliata o precisa, il nostro consiglio è quello di comprarsi un PC e aspettare giugno con l'arrivo del tornado *GP3*, un titolo che dovrebbe ridefinire il panorama a quattro ruote in ambito videoludico.

F.1 2000 è un buon arcade "mascherato" da simulazione, tralasciando le imperfezioni o le scelte discutibili effettuate dal team di sviluppo, F1 2000 è divertente e immediato da giocare

Il mondiale di F.1 sta per iniziare (quando leggerete questa recensione il Gran Premio di Melbourne avrà già dato le prime sentenze...) e l'Electronic Arts si presenta al via con una simulazione patrocinata da Ecclestone e dalla stessa FIA: signori e signori, è arrivato *F1 2000*, il nuovo gioiello in ambito PlayStation! Infatti, l'ultima fatica del colosso americano è nel complesso un buon titolo, carrozzato con una grafica veloce e fluida (nella modalità a due rallenta un po'...), con licenza ufficiale, una discreta intelligenza artificiale, molteplici possibilità di assettare la monoposto, strategia dai box, diverse modalità di gioco e tutti i diciassette circuiti del mondiale del nuovo millennio (compreso il nuovo circuito di Indianapolis). Vi possono bastare questi dati tecnici? Se non siete sufficientemente convinti sappiate che *F1 2000* è molto giocabile ed è difficile staccarsene...

SCUSI: PUO' INDICARMI LA STRADA PER L'EAU ROUGE?

OK, forse non sarà un novello *Ridge Racer 5* o un *GP3*, ma la totale assenza di avversari e la licenza ufficiale del mondiale di F.1 faranno del titolo della EA il probabile "blockbuster" per Psx nel campo dei giochi di corse. Se siete dei superappassionati di F.1 e sapete a memoria quante gare ha vinto Jim Clark, quante pole position ha realizzanti il compianto Ayrton Senna, insomma se amate l'ambiente dei paddock o la Ferrari è la vostra unica ragione di vita, orbene il giocone proposto dall'EA si rivelerà per voi un "giochetto": sicuramente un prodotto da apprezzare e da provare, ma troppo semplice per voi... Infatti gli sviluppatori hanno cercato di proporre un gioco piuttosto immediato, ma al tempo stesso con una buona profondità di guida: il risultato è sicuramente positivo, anche se in alcuni casi la monoposto evidenzia delle perdite di aderenza inspiegabili, alla *Monaco GP Racing Simulation 2* per intenderci. Il modello fisico studiato per simulare McLaren, Jaguar, Minardi e compagnia bella è troppo semplicistico e al tempo stesso troppo poco realistico: certo, potrete effettuare numerose regolazioni, utilizzare la telemetria, ma tutte le modifiche che apporterete non sembrano dare grosse variazioni in pista; in alcune situazioni vi troverete a girare per la pista su tre ruote facendo tempi da pole position... Questo, per un semplice motivo: *F.1 2000* è un buon arcade "mascherato" da simulazione.
Comunque, tralasciando le imperfezioni o le scelte discutibili effettuate dal team di sviluppo, *F1 2000* è divertente e immediato da giocare: diciamo che è il classico titolo del "ancora 5 minuti e smetto..."
Per vincere un Gran Premio ai livelli più bassi non ci metterete molto tempo; all'ultimo grado di difficoltà dovrete tenere una guida pulita e precisa, evitando di commettere errori, perché le macchine gestite dalla Cpu vi infliggeranno distacchi senza pietà e non vi aspetteranno. Graficamente, le monoposto sono ben definite e la resa proposta dal team di sviluppo è abbastanza fedele alla realtà. Anche i fondali, solitamente disseminati di pixel nei giochi di guida per Psx, sono comunque ben realizzati. Buoni gli effetti lens flare (specialmente sulle ruote scanalate) e decisamente valida è la ricostruzione 3D dei circuiti. Quando "cozzerete" contro un'altra macchina o contro un muretto, vedrete parti della vostra monoposto volare o andare in frantumi. Il rombo del motore è stato registrato grazie alla collaborazione con alcune squadre di F1 ed è molto realistico: quindi, volume al massimo e preparatevi a sfondare i timpani dei vostri genitori/amici. Il gioco della EA è stato completamente localizzato in italiano e come telecronista è stato ingaggiato Ivan Capelli, attuale commentatore televisivo sulle reti Rai, nonché pilota dal passato glorioso in F.1.





Schumacher sul bagnato è inarrivabile.



La Jaguar di Irvine.



Pedro Diniz prova a inseguire: ce la farà a superare l'avversario davanti?



DIE HARD TRILOGY 2

PRODUTTORE	FOX INTERACTIVE
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
SITO WEB	www.foxinteractive.com

DI DANIELE DELLAFIORE della@edmaster.it

VOTO **7**

GIOCABILITA' 7
+ Divertente la modalità guidata in soggettiva
- Deludente la modalità guida

LONGEVITA' 6
+ 25 livelli e parecchie aree segrete
- Molto lineare, decisamente arcade

GRAFICA 7
+ Di discreta fattura...
- ...ma niente di eccezionale. Sotto la media nella modalità guida

SONORO 7.5
- Buoni effetti speciali e musica
- Niente di negativo

COMMENTO

Nel complesso *DHT2* è un arcade mascherato da action adventure, ma nemmeno troppo: affrontando il gioco in modalità Movie la differenza con i vari *Tomb Raider* non è poi molta, se non che qui si tende a sparare molto di più e gli enigmi da risolvere sono presenti in minor numero. La presenza di tre stili di gioco garantisce un po' di varietà alle situazioni affrontate, il che non guasta dato che il problema maggiore di *Die Hard*, come un po' di tutti questi giochi, è che ci si annoia in fretta. Personalmente la modalità di gioco più gradita è quella in stile sparatutto. La modalità in terza persona è senza infamia e senza lode, nella media diciamo, mentre la modalità gioco di guida resta deludente soprattutto perché decisamente obsoleta come concept e anche perché meno divertente in definitiva.

L'uomo sbagliato, nel posto sbagliato, al momento sbagliato...

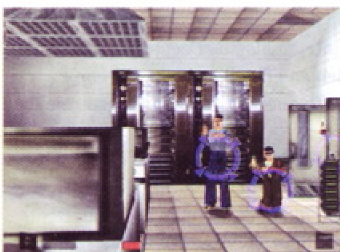
Dura la vita di John McClane. Dei terroristi sono arrivati con qualche tonnellata di esplosivo a far saltare in aria Las Vegas e figurarsi se non chiamavano noi! Non fosse per loro saremmo ancora a ubriacarci in qualche bar, ma pare saremo costretti a prendere una doppia dose di aspirina: il mal di testa si preannuncia epocale. Tre stili di gioco diversi, combinati lungo 25 livelli per farci rivivere l'avventura del poliziotto che si è sporcato la "canotta" con il sangue della metà dei terroristi del pianeta.

TRE LAVORI PER TE, JOHN

Il primo è con visuale in terza persona, dove si controlla il nostro alter ego come fosse una sinuosa Lara Croft: lo scopo è uccidere i nemici e raccogliere qualche oggetto per completare il livello, nel più classico stile action adventure, molto tendente all'arcade quindi, con alcune scene dallo stampo cinematografico che si integrano nell'azione senza rallentarla, realizzate con il motore del gioco, un po' come succedeva negli ultimi capitoli di *Tomb Raider* e *Indiana Jones*. Anche qui fra un livello e l'altro dei filmati di discreta qualità racconteranno l'evolversi della trama.

Il secondo stile è probabilmente il più deludente: si presenta come un gioco di guida arcade e lo scopo è quello di rincorrere i nemici e abbatterli a furia di tamponamenti, il tutto entro un tempo limite.

Sparsi per il livello oltre a pedoni innocenti, macchine di passaggio e a volte anche delle simpatiche mucche, ci sono dei bonus con i quali guadagneremo secondi preziosi o potremo riparare la macchina. Il terzo stile di gioco ricalca in tutto e per tutto quello di *The House of the Dead, Virtua Cop* et simila. Con una visuale in soggettiva, si muove il mirino della nostra arma per abbattere i nemici e raccogliere armi e medikit sparsi per lo schermo. Il percorso è guidato e occorre prestare particolare attenzione a non uccidere degli innocenti.



La sezione sparatutto è quella meglio riuscita dell'intero gioco.



E dire che era una macchina tanto bella...



Un po' di sana pubblicità interna.

E' possibile affrontare *DHT2* in due modalità: movie a arcade. Nella prima i vari scenari sono collegati fra loro; nella seconda si sceglie uno dei tre stili di gioco e si affronta, uno dopo l'altro, tutti i livelli. Esiste inoltre la possibilità di affrontare alcuni stage creati apposta per impratichirsi nel gioco.

In entrambe le modalità di gioco in cui si spara, sono disponibili 12 diverse armi, a partire dalla pistola che ha colpi infiniti, per arrivare allo shotgun, al lanciamissili eccetera. Un buon arsenale è utile per proseguire nel gioco, anche se personalmente mi trovo parecchio a mio agio con la pistola... McClane non sarebbe lui senza la sua pistola, senza contare che non ci si deve mai preoccupare di aver finito le munizioni (un po' come accade nei film).



Graficamente il gioco si mantiene su discreti livelli.

Il sistema di controllo utilizzato prevede la tastiera, da sola o con il mouse, oppure il joypad. La grafica è dignitosa anche se non si dimostra niente di eccezionale, pur mostrando parecchi limiti nella modalità gioco di guida; gli effetti sonori sono ben fatti e la colonna sonora è veramente carina. Il gioco sarà completamente in italiano, doppiaggi dei filmati compresi.



Una bella tutina è quello che serve per spegnere (o accendere...) un fuoco.

PRODUTTORE	VIRGIN
SVILUPPATORE	COMPUTER ARTWORKS
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1/MULTIPLAYER
SITO WEB	www.vie.com

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8
+ Intelligenza artificiale ben realizzata
+ comandi facili e intuitivi

LONGEVITA' 8
+ In multiplayer promette una longevità eterna
+ E anche il single player non è affatto male

GRAFICA 9
+ Ambientazioni splendide
+ Motore 3D efficiente e ben realizzato

SONORO 7
+ Adatto allo scopo
- Poco incisivo

PC WIN

EVOLVA

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it

COMMENTO

Un buon titolo, senza dubbio. Sebbene non ci sia nulla da eccepire a livello meramente tecnico, forse poteva essere fatto qualcosa in più per il gioco vero e proprio, sia a livello di trama, sia a livello di missioni. Le quali, chiariamo, non sono affatto noiose o troppo simili a se stesse, ma non riescono nella difficile impresa di dare a un ottimo gioco quel pizzico in più che serve per avere l'eccellenza. Consigliato, in ogni caso, a tutti gli amanti di azione e strategia.

Evolva è un gioco che sfugge ad una precisa collocazione in un genere. Si tratta, a conti fatti, di un sapiente mix fra elementi di azione e pianificazione strategica del quale ben pochi emuli esistono attualmente sul mercato. I primi paragoni che saltano alla mente sono abbastanza scontati: a esempio *Rainbow Six*, o il sempreverde *Commandos* che, per quanto molto differente nell'impostazione, ha a livello di concept più di una somiglianza con *Evolva*. Spostandoci, invece, a considerare i frequenti scontri e le situazioni più caotiche e frenetiche un titolo di riferimento può essere, a esempio, il discusso *MDK* della Shiny. Dopo aver giocato parecchio, comunque, credo di poter tranquillamente confermare quella che era stata l'impressione iniziale e avvicinare il titolo della Interplay a un grande capolavoro del passato firmato dalla Bullfrog, vale a dire a *Syndicate*.
Ciò detto, mi rendo conto di non aver ancora spiegato praticamente nulla riguardo al gioco. Riguardo alla trama c'è ben poco di nuovo sotto il sole. In una ambientazione futuristica il giocatore si trova a dover controllare una squadra composta da quattro GenoHunter, dei veri e propri guerrieri biologici potenziati grazie all'ingegneria genetica. Come al solito si tratterà di salvare l'universo, in questo caso minacciato da un pericolosissimo alieno parassita che rischia di infettare l'intera galassia. L'avete già sentita? Beh, in effetti anche io, ma non è certo questo il punto principale, no?



La grafica è a dir poco sensazionale.

GENE WARS

Il gioco vero e proprio, quindi, ci vede alla guida di un team di combattenti che devono completare diverse missioni. La visuale è rigorosamente in terza persona (da qui i numerosi ele-



Il trio delle meraviglie.

L'idea è geniale e, per quanto non perfettamente, è stata implementata in maniera più che soddisfacente, tanto da permettere una componente tattica anche a livello delle scelte e delle modalità di "assorbimento"


Il sangue scorre copioso.

menti di somiglianza con *MDK*), e mostra soltanto uno dei membri della squadra. Si può passare a controllare i diversi GenoHunter utilizzando i tasti funzione. Nel frattempo alcune finestre situate nella parte bassa dello schermo ci tengono costantemente aggiornati su quanto sta accadendo ai membri inattivi del team. I quali, per inciso, sono tutt'altro che indifesi quando vengono gestiti dal computer, dato che l'intelligenza artificiale, purtroppo sia per i compagni sia per i nemici, si rivela quasi sempre all'altezza, e a dir poco letale. In realtà, il giocatore può anche impartire degli ordini agli altri Hunter, pur limitandosi a controllarne direttamente uno solo, e la cosa aggiunge uno spessore notevole a livello di pianificazione strategica.
Immagino che a questo punto vi starete chiedendo cosa giustifichi il roboante prefisso "Geno" che si arrogano i nostri combattenti. E' presto detto: uccidendo una qualunque delle creature viventi che affollano i vari scenari, avrete la possibilità di assorbirne il DNA e di far evolvere i vostri guerrieri di conseguenza. E il bello è che l'evoluzione non seguirà affatto elementi casuali, ma dipenderà in larga misura dal tipo di creatura dalla quale avrete prelevato i geni. Si tratta di una creatura veloce e leggera? Diventerete più veloci e leggeri. Si tratta di una creatura dotata di difese naturali molto particolari? Potrete carpirle, e utilizzarle voi stessi.
L'idea è geniale e, per quanto non perfettamente, è stata implementata in maniera più che soddisfacente, tanto da permettere una componente tattica anche a livello delle scelte e delle modalità di "assorbimento". Del resto, come potrebbe non essere gratificante veder "crescere" i propri pargoli e, una volta giunti alla maggiore età, vederli andare via pronti a dispensare distruzione di massa?

HAL 2000

Come già detto poco sopra l'intelligenza artificiale è ottima e combattere contro il computer è certamente gratificante. E' però giusto rimarcare come il gioco possa offrire una sfida e un interesse maggiore se affrontato in multiplayer. In modalità single player il titolo offre comunque ben più di uno stimolo per essere giocato a fondo e portato a termine. Certo, qua e là ci sono alcuni piccoli problemucci riguardanti la maniera nella quale il computer gestisce i guerrieri inattivi, ma si tratta di aspetti che possono essere tranquillamente tralasciati. Sempre meglio così che avere a che fare con tre statue di gesso del tutto inermi, se non direttamente controllate.


L'intelligenza artificiale dei nemici è buonissima.

A livello teorico, il gioco prometteva che i nemici si sarebbero adattati alla nostra maniera di combattere, finendo coll'aspettarsi un certo comportamento da parte nostra e incoraggiando l'utilizzo di strategie sempre più varie e innovative. In verità, questa caratteristica non è sembrata effettivamente presente in maniera significativa. Certo, si può notare qualche lieve differenza nelle tattiche sfruttate dal computer, ma di certo non è necessario tenere conto di questo fattore per portare a termine con successo le varie missioni (ammesso che si elimini a priori l'idea di buttarsi regolarmente a testa bassa contro ogni genere di problema).
Per quanto riguarda l'aspetto grafico, la qualità generale è davvero eccellente. Il gioco sfrutta a fondo i chip grafici dell'ultima generazione, ma non per questo la qualità scade in presenza di schede grafiche più vecchie (su 3Dfx di prima generazione i risultati sono comunque impressionanti). Le creature si muovono in maniera realistica e sono state realizzate con molta attenzione al dettaglio. In generale le ambientazioni sono curate e in più di una occasione il paesaggio è talmente riuscito da mozzare il fiato. Positivo anche il fatto che sia possibile interagire, per quanto in maniera limitata, con l'ambiente nel quale si muovono gli hunter, a esempio sciogliendo del ghiaccio, o distruggendo delle rocce (magari per aprirsi l'accesso ad una zona inesplorata).
Per quanto riguarda il sonoro, invece, c'è poco da eccepire, ma anche poco da esaltare. Globalmente più che discreti, le musiche e gli effetti sono funzionali al loro compito e si meritano quanto meno la promozione. In definitiva, la produzione dal punto di vista tecnico è convincente e al passo coi tempi. Per tirare le somme, quindi, non resta che passare al commento.


Pronti al massacro.

EVERYBODY COME GET SOME...

Strumenti di dolore? Distruzione di massa? Eccidi irragionevoli? Ma certo, benvenuti alla rapida presentazione dell'attrezzatura a disposizione del moderno maniaco depressivo in cerca di un po' di ordinaria follia. A partire dal banale artiglio, si prosegue con un dignitoso lanciafiamme, e con i classici "Spikes", ovvero la versione naturalistica della mitragliatrice. Si aggiungono alla lista spore per tutti i gusti, che altro non sono se non i missili dei poveri (occhio che questi fanno male anche a voi) e la classica invisibilità. Non mancano ragni "a ricerca di calore" (terribili, specie se vi arrivano addosso...), elettricità, vale a dire la fotocopia stinta del buon vecchio BGF. Si conclude con il solito scudo, il muco infiammabile (troppo bello) e, soprattutto con il Gene Disruptor, o arma finale. Questa può addirittura far passare i nemici dalla vostra parte. O gli amici dall'altra...


La creazione dei fenomeni.


I riflessi dell'acqua sono molto belli.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CRYSTAL DYNAMICS
GENERE	AZIONE/AVVENTURA
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.eidos.com

DI MAURO BUTI beholder@edmaster.it



VOTO 8.5

GIOCABILITA' 8
+ controllo semplice ed immediato
+ sistema di telecamere realizzato in maniera adeguata

LONGEVITA' 8
+ il gioco è abbastanza lungo...
- ... ma anche ripetitivo nel concept

GRAFICA 9
+ gli scenari e le ambientazioni sono splendidi
+ il protagonista si muove in maniera fluida e naturale

SONORO 9
+ indispensabile per l'atmosfera del gioco
+ coinvolgente e molto orecchiabile



Servirebbe una bella presentazione...

COMMENTO

Bello, davvero molto bello. Questa è stata la prima e più decisa impressione alla vista dei fasti tecnici di *Soul Reaver*. Le conversioni decenti, al giorno d'oggi, si contano sulle dita di una mano e proprio per questo il lavoro eseguito merita grande apprezzamento. Purtroppo, e questo era inevitabile, il lavoro di "trasporto" da una piattaforma all'altra riporta perfettamente anche quelli che erano stati i piccoli difetti della versione per PlayStation. Difetti che, come giusto, vanno a riflettersi anche se in maniera marginale, sulla valutazione complessiva.

Dopo essersi guadagnato buoni riconoscimenti da parte della critica nella versione per PlayStation, *Soul Reaver* è finalmente approdato anche su Dreamcast, fra l'altro completamente tradotto in italiano. La domanda più ovvia e spontanea è: il risultato sarà all'altezza? Dopo una breve riflessione possiamo tranquillizzare i più, dato che la versione programmata per il gioiellino di mamma Sega è sicuramente adeguata alle aspettative.
Ma andiamo con calma e vediamo di rinfrescare la memoria agli eventuali "distratti" che ancora non conoscono il titolo. *Legacy of Kain: Soul Reaver* ci cala dei panni di un alter-ego vampirico chiamato Razier. Come narra lo splendido e lunghissimo filmato introduttivo, Razier faceva parte di una dinastia di vampiri guidata dal suo creatore Kain. Spinto dall'ingenuità e dall'ambizione, il nostro ha però commesso il tragico errore di "evolversi" (cioè di accrescere il suo potere acquisendo nuove abilità) fino a superare il livello del suo signore. Il risultato, come facilmente prevedibile, è stata una vendetta atroce che ha ridotto all'impotenza Raziel per centinaia di anni. Il vampiro decaduto si aspettava di morire, invece una forza misteriosa e sconosciuta ha deciso di risvegliarlo fornendogli un'occasione per ottenere una sanguinosa vendetta.



La qualità degli intermezzi è davvero eccellente.



Una nave, Raziel rimane ammutolito... servirà per la sua avventura?



Le texture, come al solito nel caso del DC, sono di eccellente fattura.

VAMPIRI CONTRO MAGGIORATE

Il gioco vero e proprio ci permette di muovere Raziel tramite una visuale in terza persona (alla *Tomb Raider*, per capirci) e di apprezzare fin dalle prime battute l'immediatezza nel controllo e la ricchezza di azioni possibili per il nostro vampiro di fiducia. L'atmosfera è deliziosamente gotica e dark e si adatta alla perfezione alla situazione e ai protagonisti della storia stessa. La trama è accattivante e la presenza delle voci narranti di Raziel e della forza misteriosa che lo aiuta è un tocco di classe davvero degno di nota. La traduzione in italiano è ottima, ed è azzeccata soprattutto la scelta dei doppiatori, sempre all'altezza della situazione e adatti al ruolo sia per tono sia per timbro di voce.
La grafica, specie se messa a confronto con quella vista su PlayStation, è a dir poco eccezionale. Sia gli elementi di sfondo sia i nemici sono stati realizzati con cura estrema e il risultato è una gioia per gli occhi, tanto da poter affermare che le potenzialità del Dreamcast siano state, senza dubbio, sfruttate a dovere.
Un breve discorso a parte lo merita il sonoro, essenziale per mantenere l'atmosfera e caratterizzato da una eccellente qualità generale. Le musiche sono splendide e contribuiscono in maniera ragguardevole a rendere la produzione coinvolgente e appassionante.
Tutto rose e fiori? Beh, in verità non proprio, altrimenti il voto che avreste letto qua a fianco sarebbe stato leggermente diverso. *Soul Reaver*, pur potendo vantare un lavoro di programmazione di prim'ordine, non è esente da quegli stessi difettucci che avevano afflito la versione Psx a livello di "gameplay". Il gioco è lungo da portare a termine, certo, ma rischia fortemente di restare troppo simile a se stesso, al di là dell'evoluzione della trama.
Lo schema di gioco rimane invariato fino al completamento del titolo e gli enigmi che dovrebbero risollevare la situazione, aggiungendo dei momenti di "stacco", sono abbastanza banali, sia come ideazione sia come schema di risoluzione. L'idea di potersi muovere in due mondi distinti (uno fisico e l'altro "spirituale"), ricchi sia di elementi di somiglianza sia di differenze, è molto carina, ma alla lunga si abusa troppo della stessa.
Una volta capito che per risolvere ogni problema è necessario agire sia in un mondo che nell'altro non, ci vuole molto per ricondurre tutti gli ostacoli al proseguimento della trama a un medesimo metodo di risoluzione.



Il lavoro di "trasporto" da una piattaforma all'altra riporta perfettamente anche quelli che erano stati i piccoli difetti della versione per PlayStation



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE DESIGN
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.eidos.com

DI RICCARDO PEROTTI zzap@edmaster.it

VOTO 7.5

GIOCABILITA' 8
\+ Schermi più piccoli per un divertimento molto maggiore
\- E' sempre Tomb Raider

LONGEVITA' 7
\- Dopo un po' è monotono
\+ Difficoltà calibrata in modo eccelso

GRAFICA 8.5
\+ Ricca di particolari e tocchi di classe accompagnano una grafica caotica
\- Leggero fogging

SONORO 7
\+ Quello che c'è è buono
\- Ma purtroppo la sua presenza è poco marcata

Signore e signori, Lara a 128 bit. Suonino le trombe, rullino i tamburi... lei, la signorina Croft, è tornata. Un istante di raccoglimento, prego.

Lara Croft, nome proprio del videogioco da aborrire per principio, supremo simbolo della massificazione dell'intrattenimento interattivo, attrice protagonista di quattro dei più celebri e chiacchierati titoli che la storia dei videogame abbia mai ospitato, si è lanciata con la sua liana verso le terre - abitate, nel Bel Paese, poco densamente - della console Sega. Un altro istante di raccoglimento, prego. Sarà successo? Avrà un senso convertire per una piattaforma al momento (sottolineiamolo, in Italia) appannaggio quasi esclusivo dei superappassionati quel Tomb Raider che, nei Dieci Comandamenti del videogiocatore puro e casto, occupa il settimo posto alla voce "maledici le avventure di Lara"? La risposta è quanto mai ovvia: sì. Il motivo nelle righe che seguono.

Tecnicamente il porting per DC non delude in alcun modo, presentandosi con un look assai simile a quello della versione PC

INDIANA JONES A SEDICI ANNI

Il gioco inizia con una Lara sedicenne impegnata in una sorta di tutorial propedeutico al viaggio nel tempo che la attende di lì a poco.

Le tanto decantate novità non si fanno attendere e, già dai primi attimi, si comprende come enorme sia stato l'impegno riposto dalla Core nel tentativo di evolvere una struttura di gioco ritenuta da molti, e a ragione, ormai obsoleta. Impugnando il pad e girovagando per le affascinanti terre egiziane, notiamo che due nuove virtù sono state conferite all'eroina di casa Eidos: l'abilità di penzolarsi sulle corde di cui tanto è abbondante l'Egitto delle piramidi (?) e quella di proseguire aggrappata ai muri anche in occasione di angoli e spigoli. Se però i miglioramenti si limitasserò a ciò, ci sarebbe ben poco da rallegrarsi. Fortunatamente, così non è. L'attenzione del team di sviluppo durante la progettazione di *TR4* era volta in particolar modo al design dei livelli, che era stato fonte infinita di frustrazione negli ultimi due *Tomb Raider*.

I risultati si vedono: livelli di dimensioni inferiore, in numero sensibilmente maggiore ed estremamente più curati, sebbene afflitti da un'inevitabile uniformità dovuta all'ambientazione perennemente egiziana.

Il movimento in questi livelli è assicurato, oltre che dalle fidate e statuarie gambe di Lara, anche dalla presenza di vari mezzi di locomozione, che rendono più varia e imprevedibile l'azione con la loro originalità a tratti sorprendente (il SideCar, per esempio).

La densità dei nemici negli schermi è diminuita rispetto al passato, scelta che, se da un lato potrebbe scoraggiare i patiti del combattimento, dall'altro concede alla componente enigmatico-esplorativa uno spazio che prima non aveva.

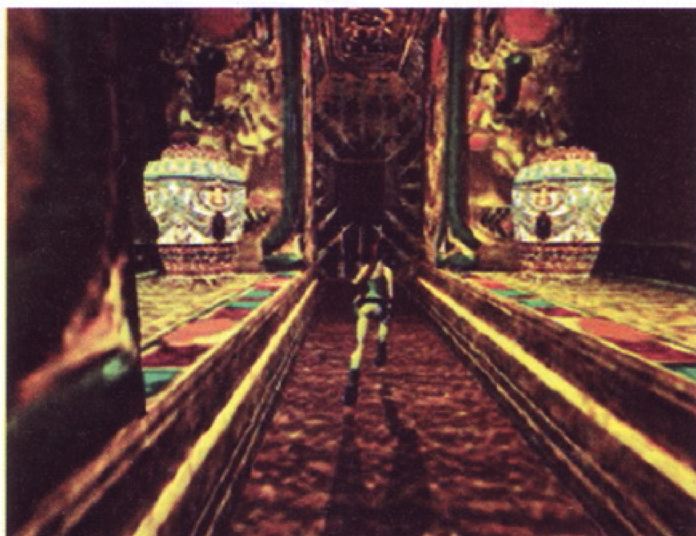
Non per questo, comunque, l'intelligenza artificiale degli antagonisti di Lara è stata trascurata, anzi, gli scontri sono decisamente più tecnici e non si riducono, come in precedenza, alla semplice pressione casuale del tasto fuoco.

Tecnicamente il porting per DC non delude in alcun modo, presentandosi con un look assai simile a quello della versione PC. Splendide sono le ombre e il lens flare, impeccabile lo scrolling, meno piacevole il fastidioso e costante fogging che affligge gli spazi più ampi dei livelli di *TR4*.


Scusi, sa dove posso trovare una tabaccheria?


L'utilizzo dei colori è ottimo.


In *TR4* non mancano illuminazioni ed effetti in tempo reale.


La qualità delle texture è piuttosto buona.


La povera Lara sta subendo l'iniziativa nemica.

COMMENTO

Un buon titolo, che riesce ad elevarsi dai suoi odiati/amati predecessori grazie ad una serie forbita di apprezzatissimi miglioramenti. Purtroppo, però, la longevità è fortemente compromessa da una struttura di gioco che, a lungo andare, lascia intravedere la sua scarsa attualità. L'incedere prepotente del fattore noia non intacca comunque un titolo che ogni amante della serie non deve lasciarsi sfuggire e che, più in generale, stupisce per la sua capacità di offrire qualcosa di nuovo pur essendo a tutti gli effetti "un quarto capitolo della serie".

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	NST
GENERE	GUIDA
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.nintendo.com

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 8.5
+ Frenetico e divertente come sempre
- Non piacerà agli amanti delle simulazioni

LONGEVITA' 6
+ Si rigioca con piacere
- Molto breve e facile

GRAFICA 8.5
+ Pulitissima e veloce
- Mancano un po' di poligoni

SONORO 7
+ Buone le musiche
+ Buoni anche gli effetti



RIDGE RACER 64

DI PIERMARIA MENDOLICCHIO jubei@edmaster.it

ARGENTO

COMMENTO

Davvero buono il lavoro svolto dalla NST che è riuscita a convertire brillantemente questo titolo sulla console Nintendo, buono sotto il punto di vista della grafica, *Ridge Racer 64* si perde leggermente sotto il punto di vista della giocabilità, ma soprattutto sul versante della longevità e purtroppo la modalità in 4 giocatori è davvero scadente (nemmeno il multiplayer può risollevare di molto questo evidente problema). In ogni caso c'è da lodare comunque la NST, rea di aver realizzato un buon gioco di corse, su una console dove se ne sentiva la mancanza.

Uno dei giochi che più contribui all'immediato successo di vendite riscosso dalla PlayStation fu, senza ombra di dubbio, la conversione dell'otimo arcade automoblistico di casa Namco: *Ridge Racer*. A questo titolo, seguirono diversi episodi, tutti rigorosamente su Psx. A distanza di 5 anni, arriva (e sarebbe il caso di dire "finalmente") la versione Nintendo 64.
Sviluppato dalla NST (Nintendo Software Technology Corporation), *Ridge Racer 64* riprende a piene mani dallo spirito originario della serie, pur non essendo stato realizzato dala stessa Namco. A nostra disposizione possiamo utilizzare 25 veicoli (di cui 4 disponibili dall'inizio e il resto sbloccabili poi), 9 tracciati, supporto per 4 giocatori e possibilità di salvataggio su cartuccia.


Il fondale non è che sia particolarmente pieno di oggetti...



La macchina che ci precede ha i secondi contati...

GIU IN PROFONDITA'

La grafica che si presenta ai nostri occhi è di elevatissima fattura. Texture pulitissime, poligoni arrotondati davvero bene, clipping che stenta a farsi presente e motore grafico che si dimostra potente e affidabile. C'è da dire che il numero degli oggetti 3D presenti e il numero stesso dei poligoni utilizzati per la realizzazione delle macchine, è sicuramente non molto alto e ciò si può notare facilmente; è altrettanto vero, però, che questo è stato l'unico espediente per far si che la velocità non fosse prossima allo 0 (o ai 12 fps raggiunti in alcuni punti di *GT2*), ma che anzi rappresentasse uno dei punti di forza di questo titolo. Il sistema di gioco, come detto sopra, è ripreso sia dall'originale e sia (in quantita maggiore a dire il vero) dal primo seguito della serie, *Ridge Racer Revolution*. Inizialmente il tutto può sembrare lento, è vero, ma ovviamente è dovuto alla bassissima potenza dei primi veicoli che si possono avere. La

Non appena ci si mette al volante dei bolidi più potenti del gioco, si nota che la velocità aumenta in maniera vertiginosa, portando alla mente *F-Zero X*

situazione cambia quando si riescono a sbloccare i rimanenti 21 bolidi, solo allora si può davvero l'ebbrezza della velocità... reggetevi forte perchè non si scherza!
Come di consueto si possono affrontare curve anche a velocità folli come 250/300 kmh, purchè si agisca di controsterzo al momento opportuno. Così facendo la perdita (si spera momentanea...) di aderenza della macchina permette di effettuare curve come mai si sarebbe sognato di fare (e come speriamo non sperimentiate sul'asfalto vero...). Proprio questo sistema di controllo è in sè una delle maggiori critiche che si muovono a *RR64* (e con esso a tutta la serie): dimenticatevi assolutamente i virtuosismi tecnici che sono richiesti in alcune simulazioni di guida, qui tutto è arcade all'ennesima potenza e ciò che in realtà è impossibile o quasi, qui sarà del tutto fattibile. I tracciati presenti sono 9, ma in realtà si tratta di tre piste con modifiche a livello stradale: due di esse sono riprese dal precedente *RR* e una solo è originale. Questa scelta (molto discutibile) è stata motivata dalla NST con la decisione di riportare il vero *RR* su N64, ciò nonostante moltissimi proprietari della console abbiano, con tutta probabilità, già giocato e finito *RR* su Psx. In ogni caso, vista l'ottima realizzazione e visto e considerato che non tutti quelli che hanno la console Nintendo posseggono anche la PlayStation, non si tratta certamente di un difetto imperdonabile. Ricordiamo, poi, che sono presenti poi le versioni "al contrario" delle stesse piste (i mirror, famosi in tutta la serie).

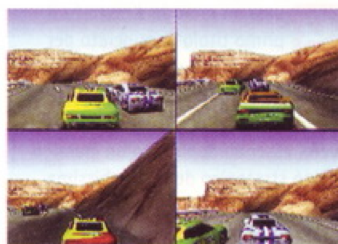


Sorpasso in vista!!

QUESTO FRENO A MANO E' UTILISSIMO...

Uno dei maggiori difetti di *RR64* può essere riscontrato nella bassissima difficoltà. In un giorno o massimo due, si è a capo di tutto, avendo preso tutte le macchine, finito tutte le piste e via discorrendo. Si tratta di un problema che insegue un po' da sempre questa serie (tranne forse Type 4 su Psx); bisogna ammettere che, nonostante tutti siano a conoscenza di tale problema, non si esita ad etichettare *RR* un classico fra i giochi di guida. E' comunque un dato di fatto che il gioco termina subito e ciò è da considerare attentamente visti i prezzi delle cartucce N64...
Ritornando al discorso prettamente tecnico, ottimo il lavoro svolto dalla NST. Texture pulittisime caratterizzano l'intero gioco, con l'asfalto realizzato splendidamente, macchine che non hanno nulla da recriminare e aspetto generale davvero buono. Ottimo anche il motore grafico che, chiamato a un compito per niente facile, si dimostra assolutamente all'altezza, forte anche


Carina come macchina eh?


Ecco la modalità 4 giocatori.


Una bella vista panoramica per rilassarsi

dell'aiuto datogli dai programmatori che , saggiamente, hanno preferito abbassare il numero dei poligoni presenti. Non appena ci si mette al volante dei bolidi più potenti del gioco, si nota che la velocità aumenta in maniera vertiginosa, portando alla mente *F-Zero X* (pur non raggiungendo quei livelli..). La giocabilità è un fattore che in questo caso diventa puramente soggettivo. Se amate gli arcade allo stato puro, *RR64* non delude affatto, permettendo di sfrecciare a velocità altissime e di effettuare curve senza notevoli difficoltà per via del sistema di "derapate" varie che permettono sittanta magia. Se invece non si apprezza questa tipologia di gioco, amando invece alla follia i simulatori à la *Gran Tursimo* e via dicendo, allora occorre stare ben lontani da *RR64*. La longevità non è per niente elevata e anche la difficoltà generale è piuttosto bassa (proprio uguale agli altri *RR*... fin troppo uguale...) e ciò non facilita di certo la valutazione di questo titolo. Per quanto riguarda la modalità multiplayer, buona la realizzazione del Two Player mode: buono il framerate che regge benissimo e buono il resto del motre grafico che non mostra grosse incertezze.
Maggiori dolori si avvertono quando il buon *RR64* è chiamato a gestire la modalità di tre o quattro giocatori: frame rate che si abbasserà notevolmente, incertezze grafiche e altro ancora, nulla a che vedere con il gioco "vero"..

VELOCITA' SENZA LIMITI



I giochi di guida non sono mai stato il punto di forza del Nintendo 64, soprattutto per qualche problema di troppo della console Nintendo nella gestione di una grafica piuttosto corposa unita a un frame rate stabile e onorevole. Tutto questo non si può dire parlando di *Ridge Racer 64* e, soprattutto, di *F-Zero X*, uno dei migliori giochi di guida arcade esistenti per le console in commercio. Nonostante una veste grafica non proprio all'ultimo grido, infatti, *F-Zero X* si presenta coi suoi 60 frame al secondo e con decine di astronavi su schermo. Accendete i razzi protonici e allacciate il casco...



Notare lo specchietto retrovisore.



Piuttosto stretto questo rettilineo eh?



KESSEN

PRODUTTORE	KOEI
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	STRATEGICO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.koei.co.jp

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE (055/4368103) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VOTO **7.5**

GIOCABILITA' 7.5
+ Le innovazioni al sistema di gioco funzionano a meraviglia
- Alcuni difetti strutturali fin troppo accentuati

LONGEVITA' 8
+ Un gran numero di campagne disponibili
- Ripetitivo in certi punti

GRAFICA 7.5
+ Funzionale...
- ...ma nulla di più

SONORO 8.5
+ Musiche magistrali
+ Parlato digitalizzato di alta qualità



L'ennesimo, epico, scontro sta per avere inizio.

COMMENTO

Con *Kessen* la Koei cerca di uscire dal mercato di nicchia in cui è stata relegata negli ultimi anni strizzando l'occhio al circuito mainstream. I risultati sono buoni, seppur rimanendo nel ristretto ambito degli amanti dei wargame. I puristi potrebbero storcere il naso di fronte alle innovazioni apportate al sistema di gioco, ma dopo poco tempo si troveranno di fronte un titolo pienamente all'altezza degli illustri predecessori. Alcuni difetti strutturali limitano il voto finale di *Kessen* che resta comunque un titolo da tenere d'occhio nella già annunciata release americana prevista per il lancio statunitense della PlayStation 2.

Quasi un anno fa *Kessen* fu il primo titolo annunciato per Playstation 2 di cui fosse possibile visionare le immagini. Non fu esattamente un gran bel vedere a dire il vero, essendo dopotutto un classico gioco strategico della lunghissima saga di *Nobunaga's Ambition*, tuttavia questo non ha impedito a un certa stampa di ricamarci sopra in maniera decisamente indegna. Su *Kessen* si sono sentite un sacco di panzane come, a esempio, che il gioco era in tempo reale ed era possibile gestire singolarmente ognuna delle centinaia di unità sullo schermo, cosa che, non solo non si regge in piedi, ma non rientra assolutamente nello stile della Koei. Per la cronaca *Nobunaga's Ambition* è una delle serie che vanta il maggior numero di sequel e conversioni in assoluto, tanto da tenere a battesimo anche add-on come il vecchio Mega CD. Nello specifico si trattava di giochi strategici a turni, con mappa a esagoni che riprendevano come ambientazione le guerre tra stati avvenute in Giappone nel 1500, con particolare attenzione alle imprese di Oda Nobunaga, condottiero importantissimo che aveva innescato il processo di unificazione del paese. Prima di essere assassinato Nobunaga controllava un terzo del Giappone e col tempo è diventato una figura leggendaria e proprio il suo status di eroe nazionale ha giovato enormemente ai giochi della Koei. Rispetto ai predecessori *Kessen* implementa un gran numero di innovazioni che giovano notevolmente al sistema di gioco.



Un condottiero non ha mai paura, perlomeno non può averne vestito così...

LA KOEI E L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Come già annunciato parecchio tempo addietro, *Kessen* è il primo gioco su DVD per PlayStation 2 e il vasto stoccaggio dei dati è stato sfruttato per inserire una grande quantità di parlato digitalizzato e di full motion video realizzati con buona cura.

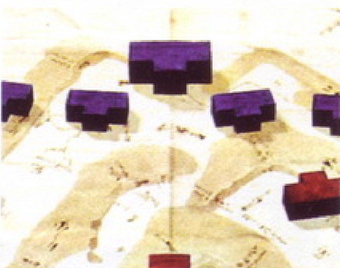
La Koei ha speso ben 500 milioni di yen per lo sviluppo e anche vedendo il gioco per la prima volta si ha l'impressione di trovarsi di fronte a un titolo piuttosto raffinato sotto tutti i punti di vista. Inizialmente viene data la possibilità di scegliere tra due condottieri, con i loro rispettivi eserciti, particolare che cambia non solo le condizioni di gioco a livello tattico ma anche la trama. Già, *Kessen* possiede una storia sviluppato sui livelli degli attuali strategici in tempo reale, particolare che aumenta l'interesse del giocatore che non è più di fronte a paginate di libri di storia ma a uno sviluppo in crescendo.

Entrati nel vivo del gioco, la prima cosa che si nota è la mancanza della solita griglia esagonale in favore di una mappa poligonale su cui si muovono gli sprite raffiguranti le armate e i vari sottogruppi mentre la struttura di gioco è a turni, con unità di movimento che limitano le azioni che possono essere intraprese. I combattimenti sono visualizzati con le tanto discusse sequenze in grafica poligonale, usate peraltro anche per la riorganizzazione delle singole unità nelle proprie file, che risultano molto gradevoli e ben realizzate. Nella realizzazione tecnica complessiva il sonoro è la parte più curata in assoluto e si avvale di eccellenti musiche classiche giapponesi e di un parlato digitalizzato impeccabile, che evidenzia anche la cura nella scelta di doppiatori all'altezza di figure storiche carismatiche. *Kessen* non è comunque esente da difetti: l'uso di strategie come quella della linea Maginot sono troppo semplici da applicare, mentre gli attacchi alle spalle non comportano sufficienti bonus all'attaccante. Inutile dire che la longevità è la parte migliore del gioco, con un gran numero di campi di battaglia con condizioni diverse l'uno dall'altro e una buona diversificazione delle unità disponibili.



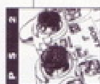


Kessen ripropone degnamente lo spirito guerrafondaio dei tempi.



Una curiosa rappresentazione.

Entrati nel vivo del gioco, la prima cosa che si nota è la mancanza della solita griglia esagonale in favore di una mappa poligonale su cui si muovono gli sprite raffiguranti le armate e i vari sottogruppi mentre la struttura di gioco è a turni, con unità di movimento che limitano le azioni che possono essere intraprese



STREET FIGHTER EX 3

PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	ARIKA
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.capcom.co.jp

DI ANDREA MADERNA giopep@edmaster.it

LA PLAYSTATION 2 PROVATA PER LA RECENSIONE È DISPONIBILE PRESSO PERGIOCO (MILANO - VIA BORGOGNA 7, TEL. 02.7600.6664)

VOTO **5**

GIOCABILITA' 6.5
+ La meccanica di gioco di sempre...
- ... e non è necessariamente un pregio.

LONGEVITA' 5
+ Personalizzazione dei personaggi.
- Troppo facile.

GRAFICA 5
+ Begli effetti di luce.
- Niente altro, e poi lampeggia...

SONORO 4.5
+ Le voci sono state realizzate (bene) ex-novo.
- In compenso le (squallide) musichette sono le stesse dal primo *EX*.

COMMENTO

Street Fighter è sempre *Street Fighter*, la giocabilità è immutata e se questo sia o meno un difetto dipende fondamentalmente dai gusti personali. La mancanza di un minimo tentativo di innovare però, unita alla scarsa longevità e alla realizzazione tecnica deludente non possono che gravare (e pesantemente) sul giudizio finale di un gioco che tutto è, tranne che una killer application. E un'opinione personale e, quindi, tranquillamente non condivisibile, ma trovo che alla Sony siano riusciti ad organizzare un'uscita perfino peggiore di quella del Dreamcast. A questo punto non ci resta che sperare che *Tekken Tag Tournament* sia per la PS2 quello che *Soul Calibur* è stato per il Dreamcast.

Finalmente la PlayStation 2 è giunta sugli scaffali dei negozi giapponesi (e ci è rimasta molto poco), con dalla sua un mazzetto di giochi che ricorda in maniera inquietante il lancio del Dreamcast: un gruppetto di giochi insignificanti (tranne forse *Kessen* che, purtroppo, non ho avuto modo di provare) a cui fanno eccezione un picchiaduro e un gioco di guida. Anche in questo caso, comunque, si tratta di due titoli tutto sommato divertenti, ma penalizzati da una realizzazione tecnica per nulla impressionante e, comunque, ben al di sotto delle aspettative, soprattutto se rapportata alle promesse fatte e alle specifiche tecnice dell'hardware.

MORE OF THE SAME

Come se non bastasse questa già poco rassicurante introduzione, bisogna dire che, in piena tradizione Capcom, *SFEX 3* aggiunge poco o nulla a quanto si sia precedentemente visto sulla PlayStation originale. Questo, in primis, significa che la meccanica di gioco, se si esclude l'introduzione del tag battle (già visto comunque in *Rival Schools*), è rimasta la medesima. Questo non è necessariamente un difetto, visto che la basi di partenza sono ottime e in ogni caso è lecito attendersi da una console della nuova generazione aggiornamenti "iperpompati" di giochi di successo.
Il divertimento è rimasto immutato nel tempo e prendersi a scazzottate fra amici è sempre appassionante (oltretutto la realizzazione di combo triple combinando l'utilizzo dei due personaggi è senza dubbio spettacolare). I difetti del gioco consistono nella longevità in single player e nella realizzazione tecnica.
L'Original Mode è quanto di più scialbo possa esistere e permette di cimentarsi in una brevissima serie di scontri talmente impegnativi che occupano il giocatore per circa una decina di minuti a completarli. Praticamente serve solo per sbloccare i personaggi segreti. Le cose cambiano nella sezione dedicata all'allenamento di un personaggio customizzabile nella quale, eseguendo varie prove, si conquistano punti da spendere per comprare nuove combo. La modalità è sicuramente interessante e, pur non rivaleggiando con quanto visto, per esempio, in *Soul Calibur*, dona un minimo di longevità al gioco.

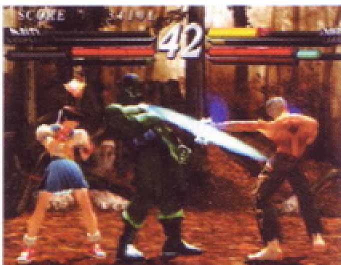
...per non parlare del terribile effetto flickering che appare un po' dappertutto e ricorda in maniera inquietante la risoluzione interlacciata dell'Amiga 500.



Alcuni "effetti speciali" sono davvero ben fatti.

BEH, TUTTO QUA'?

Vista la non eccezionale fattura dei precedenti episodi usciti per PlayStation, era lecito non farsi troppe illusioni sullo spettacolo per gli occhi che questo prodotto poteva offrire. Ciononostante, quanto si para dinnanzi agli occhi del povero acquirente è disarmante: rallentamenti continui, modelli poligonali di bassa lega, fondali piatti e quasi per nulla animati sono solo i più evidenti dei difetti grafici di questo gioco; gli stessi effetti di luce, forse l'unica cosa ben realizzata, non fanno altro che gravare ulteriormente sul motore grafico appesantendolo più del tollerabile e causando fastidiosi crolli di frame rate.
Per non parlare del terribile effetto flickering che appare un po' dappertutto e ricorda in maniera inquietante la risoluzione interlacciata dell'Amiga 500. Se a questo aggiungiamo una colonna sonora presa di peso dai precedenti episodi (neanche un minimo riarrangiamento) e, quindi, di qualità parecchio scadente si ha il quadro completo di una realizzazione che, lo spero proprio, non rende giustizia alla console per cui è prodotta.



Una della maggiori innovazioni, il Tag Mode.



Sakura indietreggia impaurita.



Blanka e Dhalsim, i vecchi sono ancora i migliori.

PRODUTTORE	ACTIVISION
SVILUPPATORE	RAVEN
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1-16
SITO WEB	www.activision.com

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 8.5
+ E' violento, ma crea assuefazione...
+ Buon compromesso azione/tattica

LONGEVITA' 8
+ Una trentina di missioni
- In multiplayer non raggiunge il livello dei vari *Q3A* e *UT*

GRAFICA 8
+ Buone ambientazioni nonostante il motore "datato" di *Q2*
+ Animazioni estremamente realistiche

SONORO 8.5
+ Eccellente riproduzioni delle armi
- Ottimo cast di voci americano...

PC WIN

SOLDIER OF FORTUNE

DI RAFFAELLO RUSCONI ravafre@edmaster.it

COMMENTO

Soldier of Fortune è uno sparatutto che riproduce con una perfezione unica la cruda realtà dei giorni d'oggi ed è questo l'aspetto che maggiormente distingue il titolo della Raven dalla moltitudine di sparatutto in soggettiva presenti sul mercato. Difficilmente riuscirete a staccarvi in tempo breve da questo piccolo gioiello, che non vi proporrà deathmatch furiosi, ma avversari computerizzati estremamente realistici e "dannatamente" bastardi: scoprirete quindi quanto è dura la vita del mercenario. Anche se il motore grafico non è straordinario, la cosmesi grafica, le animazioni e i suoni sono semplicemente credibili. Quindi *SOF* è davvero ben fatto e tanti complimenti alla

SIBERIA ORE 6.40. Un gruppo di terroristi s'impossessa di una serie di testate nucleari.
ANGOLA ORE 22.45. Il treno che trasportava un carico di uranio è stato assaltato da un misterioso commando.
WASHINGTON ORE 16.00. Il presidente ha deciso di creare una task force per combattere quest'onda di criminalità e per cercare di contrastare un fantomatico gruppo terrorista che ha rubato diverse testate nucleari e che minaccia il mondo. Viene contatto per quest'operazione delicata, John Mullins, ex mercenario con alle spalle una solida carriera militare, che dovrà supportare con la sua abilità e con la sua esperienza questa squadra speciale. Se pensate che il buon John, ormai arrivato all'età della pensione, stia dietro una scrivania e da lì impartisca gli ordini, avete capito male: voi, che indosserete i suoi panni (mimetica, guanti ecc) sarete in prima linea per combattere questa "escalation" di violenza. Il nuovo gioco della Raven cerca di porre l'accento sul realismo, nudo e crudo, seguendo il filone inaugurato dalla Valve con *Half-Life*, introducendo in questo shooter 3D una componente tattica che lo pone fuori categoria rispetto ai soliti *Q3A* e *UT*, i sovrani incontrasti del "deathmatch" frenetico. Certo la storia non è paragonabile alla creazione Sierra, poiché si



L'ambientazione in Giappone presenta scorci davvero impressionanti.

rivela banale e abbastanza scontata, ma è funzionale al gioco sviluppato dai ragazzi della Raven. Probabilmente fra qualche mese avremo interrogazioni parlamentari sul perché questo gioco è stato messo in commercio in Italia, sul perché i videogiochi sono violenti e tutta la solita solfa sollevata ad hoc da qualche presunto "paladino" che vuole salvarci dal male assoluto, ossia i computer e le console. A questo proposito puntualizziamo che *SOF* ha all'interno del gioco due "lock" che permetteranno di controllare il grado di violenza: quindi, se avete dei bimbi, ma adorate giocare al cruento shooter della Raven, allora potrete inserire una comoda password e risolvere brillantemente il problema. Il gioco come potrete facilmente intuire è consigliato a un pubblico maturo. Esaurita la "paternale" della vostra amata J, possiamo scendere ad analizzare visceralmente (è il caso di dirlo...) *SOF*: questo gioco è adrenalina allo stato puro... Scordatevi gli inseguimenti con il Railgun: qui il bastardo di

I nemici sono dannatamente crudeli, sadici e sembrano tratti direttamente dai film di Tarantino: questo significa che alla Raven hanno passato molto tempo nello sviluppare un'IA, che ci ha piacevolmente sorpreso in quanto a realismo

turno potrete legnarlo, torturalo e finirlo in modo cruento fino a rendere i cadaveri poltiglia... Se siete deboli di stomaco, lasciate perdere... e giocate a *Final Fantasy VIII!* Se avete sempre desiderato riempire di piombo i vostri nemici, farli ballare al vostro ritmo, o staccargli semplicemente le gambe, beh *SOF* è il titolo giusto per voi...

MI SONO FATTO LA BUA!

I nemici sono dannatamente crudeli, sadici e sembrano tratti direttamente dai film di Tarantino: questo significa che alla Raven hanno passato molto tempo nello sviluppare un'IA, che ci ha piacevolmente sorpreso in quanto a realismo. Molto spesso le canaglie si nascondo per fare agguati, rotolano lateralmente per fuggire alla vostra pioggia di proiettili; altre volte utilizzano invece oggetti o persone come scudi: nella metropolitana di New York quando vedrete uno dei balordi prendere un distributore di lattine e rovesciarlo per ripararsi, rimarrete stupiti da tanto ingegno... La scena più bella e raccapricciante è quella che vedrete quando colpirete a morte una di queste carogne: agonizzanti, cercheranno, barcollando, di coprire le ferite con le mani, nel patetico e inutile tentativo di bloccare la fuoriuscita di sangue...

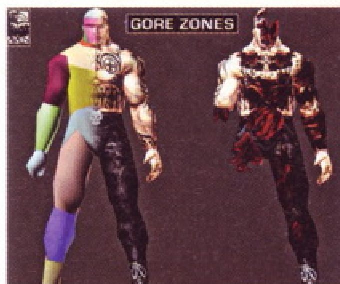
Il sadismo di questi fanatici è addirittura "proverbiale": vi capiterà spesso di trovare qualche pseudo terrorista/balordo/neonazista picchiare gli ostaggi, puntare il coltello alla gola di innocenti e finirli con un colpo in testa...

Insomma, questa violenza gratuita su persone indifese scatenerà in voi una ferocia mai vista, e diventerete delle belve o delle macchine da morte alla Terminator con il vostro fido mouse, pronti a beccare a decine di metri di distanza il cattivo di turno con il vostro fucile di precisione. La Raven ha compiuto semplicemente un lavoro fantastico di caratterizzazione e di "bastardismo" nel creare questi nemici: la parte degli "schizzati" con milioni di turbe è molto credibile. Se scambierete la violenza di *SOF* con quella della vita quotidiana, gran merito oltre ai personaggi guidati dalla CPU, lo dobbiamo assegnare alle ambientazioni sviluppate dai grafici: pur avvalendosi di un motore grafico datato, quello di *Quake2*, i quartieri, i paesaggi, gli ambienti al chiuso, gli edifici e tutto il resto, pur non avendo le famose superfici curve, danno una sensazione ancor più accentuata di realismo. Il tutto si muove senza il bisogno di avere un Athlon a 1 Ghz!

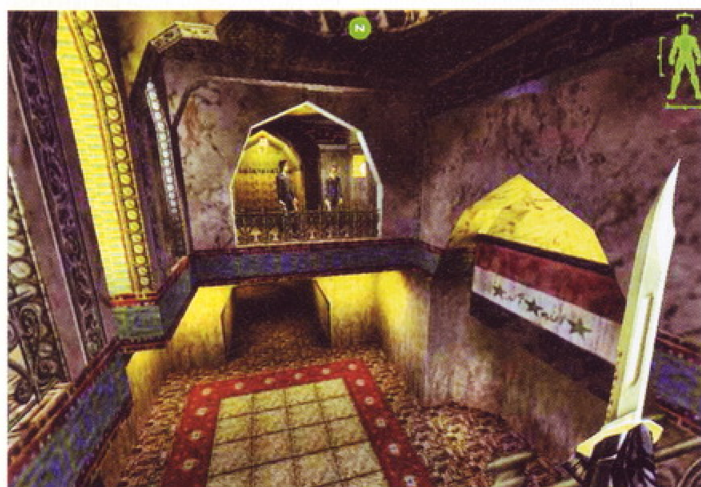
DURA LA VITA...

Il tema dominante di questo gioco è la realtà: *SOF* in tutte le sue sfaccettature emana dosi massicce di crudo realismo. I dialoghi, lo stesso copione, le urla raccapriccianti, le imprecazioni, lo strepitio delle armi da fuoco, i bossoli che cadono per terra sono dannatamente veri... *SOF* offre però, oltre a tutto questo sangue, anche alcune interessanti novità che lo fanno emergere dalla marea di shooter 3D in commercio e che rivelano una sorprendente impronta tattica/militare. Tra le novità segnaliamo la possibilità di sporgersi e rispondere così al fuoco, innovazione che sembra di poco conto, ma chi passa ore e ore a giocare a *Quake* e i suoi fratelli sa cosa vuol dire morire perché il proprio razzo non ha oltrepassato un maledettissimo spigolo del muro... Un altra novità è il dispositivo che segnala il rumore prodotto dal vostro personaggio nel muoversi o nell'uccidere un nemico, idea ripresa dal vecchio ma valido *Thief: The Dark Project*. Molte, ben bilanciate e riprodotte ad arte sono le armi inserite in *SOF*: Uzi con silenziatore, un coltellino "svizzero" affilatissimo alla Rambo, uno shotgun micidiale, un MG portentoso (è favoloso il tintinnio dei bossoli che cadono per terra...), un lanciafiamme, una 44 Magnum normale e modificata e tanti altri "gioielli" tutti da provare. Le armi hanno tempi di ricarica ed effetti uguali (o poco ci manca...) a quelle reali; in ogni missione potrete decidere quale strumento di morte portare con voi. Vi segnaliamo la presenta di un set di armi completamente da sballo attivabili tramite console utilizzando gli appositi "cheat" che pubblicheremo prossimamente su J: il microonde e il superlaciarazzi a quattro bocche da fuoco sono semplicemente spaziali! Grazie alla tecnologia Ghoul, interamente sviluppata dalla Raven, potrete mirare a 26 punti diversi sul corpo di ogni nemico, che reagirà in relazione a dove viene colpito. In alcuni casi potrete far saltar via l'arma di mano disarmandoli o divertirvi a fargli saltare gli occhiali da sole: insomma, quando il galateo ci vuole...

L'unico aspetto che forse non ci ha impressionato è il multiplayer, innovativo sotto alcuni aspetti ma probabilmente non all'altezza degli stratosferici *Q3A* e *UT*. Abbiamo comunque il classico "Deathmatch" in singolo e a squadre, la modalità "Assassin" in cui dovrete uccidere un giocatore designato e difendervi da chi ha il compito di ammazzarvi, il solito "Capture the Flag", la "Realistic" in cui le armi infliggeranno danni realistici al corpo umano e l'originale "Arsenal", nella quale dovrete ammazzare tutti i vostri avversari utilizzando le armi gentilmente offerte dal computer.



Questo schema distribuito dalla Raven dimostra le capacità di "scomposizione" dei corpi dell'engine Ghoul.


In bella mostra il "coltellino svizzero" arma di base in *SOF*: può essere utilizzato nei corpo a corpo o scagliato da lontano.

SECONDO PARERE

Matteo Camisasca

Le immagini a corredo della recensione non danno adito a dubbi: *SOF* é certamente un concentrato di violenza e per questo, tralasciando ogni moralismo, va consigliato solo a un pubblico più che adulto. Guardando al gioco in se, *Soldier of Fortune* non tradisce le attese e si attesta fra i migliori shooter 3D single player in circolazione, regalando momenti di tensione e azione pura che, coadiuvati dall'engine Ghoul, narrano una devastante esperienza interattiva che non può davvero lasciare indifferenti.

voto 9


Affacciarsi dallo spigolo non è servito: il nostro alter ego è già sotto tiro.


Un soldato iracheno si arrende e chiede pietà. Nel gioco sono stati implementati con grande maestria, sentimenti come la paura, espressi sia nei volti che nei gesti, come in questo caso.


Anche la missione in Siberia è andata a buon fine: lo narra questa sequenza animata, creata con lo stesso motore grafico del gioco.



FEAR EFFECT

PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	KRONOS
GENERE	ACTION/ADVENTURE
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPA
SITO WEB	www.eidos.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it



VOTO 8

GIOCABILITA' 7.5
+ Schema di gioco collaudato
- Alcuni aspetti poco convincenti

LONGEVITA' 7.5
+ Sufficientemente duraturo
- Una volta finito non offre spunti per essere rigiocato

GRAFICA 9
+ Soluzioni grafiche innovative ed efficaci
+ Caratterizzazione dei personaggi eccellente

SONORO 8
+ D'atmosfera e sempre azzeccato
+ Buono il doppiaggio (nella versione USA)



Un bel gruppetto di carne sempre più morta!

COMMENTO

Fear Effect è un gran gioco. La caratterizzazione dei personaggi, il tratto del disegno e la generale cura grafica sono davvero al di sopra degli standard attuali. A ciò si aggiunge una sceneggiatura da oscar che mescola ambientazioni alla Blade Runner con l'azione dei film di John Woo e un pizzico di *Resident Evil*. Proprio in relazione a tanti elementi positivi dà ancor più fastidio notare che, con una maggior cura al gameplay, il prodotto Kronos avrebbe potuto tranquillamente piazzarsi tra i migliori titoli per Psx; tuttavia, pur con i suoi difetti, *Fear Effect* è un titolo da prendere seriamente in considerazione. Uno dei pochissimi film interattivi veramente divertenti.

La presentazione e il successivo debutto sul mercato della PlayStation 2 sembra aver determinato ripercussioni molto più pesanti del previsto nel panorama software della "vecchia" Psx; questi ultimi mesi, a parte qualche rara eccezione, sono stati caratterizzati infatti da un generale piattume piuttosto sconsolante, a maggior ragione tenendo conto dell'enorme base installata che può vantare il 32-bit Sony.

EFFETTO TRANSGENICO

A portare una, seppur parziale, boccata d'aria pensa l'ultima produzione Eidos, vale a dire questo *Fear Effect* già conosciuto come *Fear Factor*. Seguendo un trend ormai più che consolidato, anche in questo caso la protagonista dell'avventura è una meravigliosa e piuttosto procace fanciulla, vale a dire la franco-cinese Hana Tsu-Vachel, mercenaria di professione. Il gioco è fondamentalmente strutturato seguendo il collaudato filone degli action/adventure, non troppo distante dalla saga di *Resident Evil* per intenderci.

L'aspetto, però, che rende il titolo sviluppato da Kronos tanto interessante è da ricercarsi nella realizzazione tecnica, più precisamente nel comparto grafico. I programmatori infatti, con una mossa tanto originale quanto coraggiosa, hanno fatto in modo che i fondali dell'intero gioco fossero non in 3D o costituiti da immagini renderizzate, bensì in FMV. Tutto lo svolgersi degli eventi, ogni singola ambientazione è infatti costituita da un filmato che scorre liberamente mentre i personaggi svolgono tutte le classiche azioni come correre, sparare e raccogliere oggetti. L'enorme pregio di una tale soluzione sta principalmente nella non-staticità dei fondali, sempre caratterizzati da elementi in movimento e quindi incredibilmente "vivi" e realistici oltre che ricchissimi di particolari; al tempo stesso ciò permette di inserire spettacolari sequenze assolutamente senza stacchi con l'azione. Un esperimento analogo era stato adottato anche *in Final Fantasy VIII* da parte della Squaresoft, in cui accadeva che subentrassero, durante l'avventura, dei filmati senza soluzione di continuità, nei quali Squall e soci venivano controllati dal giocatore; mentre però in questo caso si trattava dell'eccezione, in *Fear Effect* è la norma. A conti fatti gli unici, reali problemi di tale espediente sono da ricercarsi in limitazioni intrinseche dell'ormai tecnicamente datato hardware PlayStation, che permette la compressione video solo attraverso l' MPEG1, questo è causa di antiestetiche sgranature, ancor più evidenti con i colori cupi che caratterizzano l'ambientazione di gioco. I difetti della fatica Eidos si trovano quindi concentrati nella voce giocabilità, che a conti fatti avrebbe meritato qualche correzione soprattutto per quanto riguarda la gestione dell'inventario, lenta e macchinosa: per raggiungere l'oggetto o l'arma desiderata è infatti necessario scrollare in tempo reale, senza interruzioni nell'azione, tramite 2 tasti del pad, col rischio di essere colpiti dai proiettili nemici e vedere comparire l'odiata scritta GAME OVER su schermo. Fattore questo ancor più fastidioso in relazione alla già di per sé elevato livello di difficoltà del gioco.

I difetti della fatica Eidos si trovano quindi concentrati nella voce giocabilità, che a conti fatti avrebbe meritato qualche correzione soprattutto per quanto riguarda la gestione dell'inventario



Lo stile del disegno è davvero azzeccato e di effetto in Fear Effect.



Non fatevi intimidire dalla potenza di fuoco...



Un adepto di una setta voodoo o semplicemente il vestito di carnevale di Zave?



Le numerose sequenze non interattive sono di ottima fattura e mai fastidiose.



Royce Glas, un grande davvero.



Uno dei compagni d'avventura di Hana, lo psicopatico Jakob Decourt.

PRODUTTORE	SQUARSOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.vagrantstory.com

VOTO 8.5

GIOCABILITA' 9
+ Eccellente sistema di gioco
+ Divertente e d'atmosfera

LONGEVITA' 7.5
+ La possibilità di costruire armi personalizzate aumenta la durata di vita del gioco...
+ La possibilità di costruire armi personalizzate aumenta la durata di vita del gioco...

GRAFICA 8.5
+ Bella da vedere e dotata di un buon motore grafico
+ Texture fin troppo pixellose

SONORO 8
+ Ottimi effetti sonori
- Musiche quasi completamente assenti

PLAYSTATION

VAGRANT STORY

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it



SI RINGRAZIA GAME STORE DI FIRENZE (tel. 055/4368103) PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

COMMENTO

Dare un voto a Vagrant Story rappresenta un vero problema. Da una parte abbiamo un sistema di gioco incredibilmente ben studiato mentre, dall'altra, c'è una durata piuttosto scarsa. Una vera incudine che pende sulle avventure di Ashley che è trattenuta solo dalla possibilità di creare armi personalizzate, elemento che risolleva la longevità del gioco. *Vagrant Story* è quindi un gioco consigliatissimo ma, se avete odiato la brevità di *Metal Gear Solid*, pensateci due volte prima dell'acquisto.

Esistono giochi che, pur non vantando un pubblico esageratamente vasto, rimangono nel cuore dei giocatori anche dopo anni dalla loro uscita. Uno di questi è sicuramente *Final Fantasy Tactics* che, non solo si è dimostrato il degno erede del leggendario *Shining Force* nel campo dei giochi strategici, ma ha dimostrato che non occorre inserire elementi steampunk e ultra tecnologie per realizzare una sceneggiatura di ottimo livello. Tutto funzionava alla meraviglia, a partire dall'introduzione, per finire con il design dei personaggi semplicistico ma incredibilmente d'atmosfera. Giusto un anno fa arrivavano le prime voci dal Giappone riguardanti un nuovo titolo sviluppato dallo stesso team di programmazione. Una certa delusione fu suscitata dal fatto che non si trattasse di un sequel di *Final Fantasy Tactics* ma di un gioco completamente nuovo che, dalle prime indiscrezioni, avrebbe dovuto essere una sorta di *Metal Gear Solid* con un'ambientazione medievale. L'attesa è arrivata al termine...



I salvataggi avvengono nei classici save point.

L'INIZIO DI UNA NUOVA EPICA AVVENTURA

La trama di *Vagrant Story* si sviluppa nella Valendia. Gravi eventi si stanno svolgendo in questa nazione e un'immane lotta di potere è alle porte. Ashley Riot, cavaliere dell'ordine segreto dell'ordine dei Riskbreaker, viene incaricato di trovare Sydney Losstarot probabile assassino di Duke Badorba, leader del culto devoto allo stregone Mullenkamp. Lo scopo primario di Sydney sembra essere quello di prendere possesso della città sotterranea di Lea Monde, costruita in tempi antichi dal potente stregone e sepolta da un terremoto 25 anni prima. Si dice che in tale luogo sia contenuto un potere superiore a ogni immaginazione e, ben presto, inizierà una battaglia immane per il suo possesso che vedrà Ashley nell'occhio del ciclone. L'introduzione è completamente giocabile ed è stata concepita per insegnare al giocatore i comandi di gioco basilari gratificandolo con sequenza di stampo squisitamente cinematografico. Da notare che questa sezione, come tutte le successive sequenze in cui si dipana la trama, è skippabile evitando quindi di rivederla ogni volta che si ricomincia a giocare

...combattendo con mostri e nemici specifici le capacità di armi e armature aumenteranno di conseguenza, quindi se si combatte spesso con nemici che usano energie del fuoco (come i draghi) la predisposizione all'elemento dell'acqua aumenterà mentre l'opposta diminuirà

dall'inizio, particolare apparentemente insignificante ma troppo spesso dimenticato dai programmatori negli ultimi tempi. Fin dall'inizio si ha la sensazione di trovarsi di fronte a un gioco estremamente raffinato e ricco anche di citazione apprezzabili da chi aveva giocato in precedenza a *Final Fantasy Tactics*. Per esempio, poco dopo la prima parte dell'introduzione viene mostrato un testo di stampo filosofico che riporta la firma di A.J.Dural, il braccio destro del conte Orlandu bruciato per eresia e di cui il discendente appare come narratore delle vicende di *FFT*. Anche la grafica di *Vagrant Story* ricorda in maniera impressionante il titolo sopracitato, tuttavia di questo parleremo più in là.

IL MIO REGNO PER UN BUON SISTEMA DI GIOCO

Il sistema di gioco è per certi versi simile a una fusione di quello visto in *Secret of Mana* con quello di *Parasite Eve*, condito con una spruzzatina di *Metal Gear Solid*. Il controllo del personaggio avviene in tempo reale, mentre la possibilità di eseguire azioni dipende dal risk level, una barra che fornisce in numeri un riassuntivo dei riflessi di Ashley, uniti alla conformazione dell'area o alla situazione in cui si trova. Premendo il tasto di attacco l'azione si bloccherà e apparirà un diagramma tattico sferico che indica il raggio d'azione dell'arma usata. Evidenziando la parte del corpo da colpire si deciderà dove indirizzare il colpo tenendo conto degli effetti collaterali sul nemico. Una serie di spadate sulle gambe, a esempio, riduce la mobilità del nemico impedendogli di muoversi velocemente lasciandolo quindi alla nostra mercé. Molto probabilmente chi conosce i giochi di ruolo da tavolo a questo punto avrà pensato che i punti vita siano localizzati come avviene in Simulacri, mentre in realtà ogni arto possiede un suo coefficiente di integrità ed è possibile uccidere un avversario colpendolo in continuazione su un braccio. A ogni modo, la locazione colpita comporta un aumento o una diminuzione dei danni effettuati. Per rendere il tutto più chiaro basta pensare che Ashley possiede un numero di punti vita che spesso non coincide con lo schema posto all'angolo sinistro dello schermo, che indica lo status dei suoi arti. Rimanendo sul sistema di combattimento, è bene notare la possibilità di concatenare attacchi, opzione che si rende disponibile dopo poco tempo. Sfortunatamente azioni di questo tipo abbassano le possibilità di reazione successive rendendo Ashley inerme, quindi sono da usarsi solo quando si è sicuri di stendere l'avversario. Il sistema della magia è quanto di più classico si possa trovare essendo basato sui soliti magic point mentre la gestione delle armi è uno dei punti di forza del gioco. Trovando i pezzi necessari è possibile assemblare nuove armi in apposite aree legandole a elementi specifici a seconda dei componenti usati. Oltretutto combattendo con mostri e nemici specifici le capacità di armi e armature aumenteranno di conse-



Il testo dei dialoghi è posto in balloon che ricordano i comics americani.



Colpito! Ricordate che a seconda della locazione dipende l'entità del danno.

guenza, quindi se si combatte spesso con nemici che usano energie del fuoco (come i draghi) la predisposizione all'elemento dell'acqua aumenterà mentre l'opposta diminuirà. E' necessario quindi fare attenzione al bilanciamento dell'equipaggiamento per non rischiare brutte sorprese.

LA VENDETTA DELLA SETTIMANA ENIGMISTICA

In *Vagrant Story* sono presenti enigmi di vario tipo e di difficoltà crescente. A differenza dei classici puzzle basati sul cambio di locazione di oggetti e il loro conseguente utilizzo alla stregua di chiavi, stavolta ci traviamo di fronte a un gran numero di applicazioni della logica in ambito meccanico. Inizialmente si tratta semplicemente di spostare oggetti come casse e affini per creare "scale" per arrivare in zone altrimenti inaccessibili, ma in seguito le cose diventano realmente molto interessanti. Molto utile, a tal proposito, la visuale in soggettiva che permette di farsi un'idea più chiara della situazione e, al contempo, a darci un'idea della solidità del motore di gioco. Venendo alla parte grafica si ha come l'impressione di trovarsi di fronte a delle versioni espanse dei fondali di *Final Fantasy Tactics*, il cui unico difetto sta nelle texture piuttosto sgranate. Le animazioni e il design dei personaggi sono eccellenti mentre la parte sonora è segnata dalla mancanza pressoché totale di musiche, risollevata dagli ottimi effetti sonori che, oltre al rumore delle armi, riproducono addirittura il cigolio delle armature.

Il vero difetto del gioco sta nella sua scarsa longevità visto che, a detta degli stessi programmatori, può essere finito in sole 8 ore. Probabilmente questa scelta è stata fatta per evitare di diluire troppo la storia, ma rovina parzialmente un gioco eccellente sotto quasi tutti i punti di vista.

SQUARESOFT + PS2

La Squaresoft, come ovvio, ha già dato piena adesione al progetto PlayStation 2, come testimoniato dal passato Square Millenniu (documentato in Globo di J 3), ma assieme alla Square, un'altra software house ha annunciato il supporto della PS2, parliamo dell'Electronic Arts. Ovviamente si deve tenere sott'occhio la EA proprio per il suo particolare legame con la Square. Ora rimane da vedere se la EA-Square andrà a sviluppare anche per il futuro X-Box.



Il diagramma tattico consente di scegliere l'arto da colpire.

THE BODY IS BUT A VESSEL FOR THE SOUL.
A PUPPET WHICH BENDS TO THE SOUL'S TYRANNY.
AND LO, THE BODY IS NOT ETERNAL.
FOR IT MUST FEED ON THE FLESH OF OTHERS,
LEST IT RETURN TO THE DUST WHENCE IT CAME.
THEREFORE MUST THE SOUL
DECEIVE, DESPISE, AND MURDER MEN.

A. J. DURAI

Il testo di Dural presente all'inizio riassume alcune tematiche della storia.



Spesso sarà necessario spostare casse e altri oggetti per avanzare.



NHL BLADES OF STEEL 2000

PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-8
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.konami.com

DI FRANCESCO GODANO f.godano@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 7.5
+ Buon sistema di controllo
- Ci sono alcune azioni con cui si segna facilmente

LONGEVITA' 8
+ La modalità season garantisce molte ore di gioco
+ Divertente multiplayer

GRAFICA 7
+ Buon utilizzo del motion capture
- Il pubblico non è definito

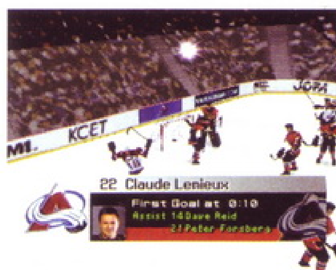
SONORO 7
+ Cronaca esaltante
- A volte il commentatore ripete di continuo la stessa frase

COMMENTO

Purtroppo *NHL Blades of Steel* si rivela un altro gioco di hockey uguale ai suoi concorrenti. Questo non significa che il titolo non sia interessante o divertente. La gara appassiona e risulta sufficientemente realistica; inoltre un buon metodo di controllo garantisce una certa immediatezza nel riuscire a creare azioni elaborate e pericolose. Al di là delle pecche tecniche, i problemi fondamentali della simulazione targata Konami sono due: il primo riguarda il fatto che l'hockey non è certamente lo sport più amato in Italia e quindi solo i veri appassionati si rivolgeranno a un titolo del genere. Il secondo aspetto negativo è rappresentato dalle tante alternative presenti sul mercato. In particolare la spietata concorrenza di un colosso come *NHL 2000* della Electronic Arts potrebbe far finire in secondo piano *NHL Blades of Steel*. Sarebbe davvero un peccato perché si perderebbero tutte le emozioni e lo spasso che questa produzione può regalare.

NHL Blades of Steel rimane un buon titolo, ma il fatto che non riesca a superare o, comunque, a differenziarsi dalla concorrenza, lo rende un gioco meno appetibile di quello che avrebbe potuto essere

Il problema dei giochi di hockey per PlayStation consiste nel fatto che sono tutti uguali. Al di là di *NHL 2000* della Electronic Arts, che si eleva al di sopra della concorrenza grazie a una cura maniacale dei dettagli (la versione per PC è davvero fantastica), gli altri prodotti, anche se validi, non contengono qualità tali da decretarne il successo. Così nel limbo di quello che avrebbe potuto essere e non è stato, si colloca anche *NHL Blades of Steel 2000*. Il titolo della Konami, infatti, pur essendo divertente e giocabile, non riesce a imporsi sia a causa di alcuni difetti che ne intaccano la qualità globale sia per colpa di un'impostazione troppo simile agli altri titoli del genere.



Il vecchio Mario è riuscito a cambiare nome e a non farsi cacciare per raggiunta vecchiaia...



La velocità e la fluidità sono due componenti fondamentali di Blades of Steel 2000.

SALDI DI FINE STAGIONE

Dopo un ottimo filmato introduttivo si passa alla schermata delle opzioni. Le modalità disponibili sono tre: al di là della classica esibizione, si può decidere di affrontare l'intera stagione della NHL o accontentarsi dei playoff. Vagando tra i vari menu risulta evidente la cura riposta nell'inserire i dati aggiornati riguardanti i giocatori e le squadre della lega americana. Comunque chi non è soddisfatto del proprio team, può lanciarsi sul mercato per ritoccarlo. Purtroppo, però, la fase degli scambi non è eccessivamente curata: infatti le squadre avversarie spesso accettano proposte abbastanza improbabili indebolendo se stesse e rafforzando la concorrenza. Infine, prima di entrare in campo, è ancora possibile configurare vari parametri (riguardanti le regole della gara e le strategie di gioco) che potrebbero dare all'incontro un'impostazione più vicina alla realtà.

VIENI A VEDERE LA RISSA!

Come sanno però tutti gli appassionati, quello che determina il valore di un titolo sportivo è la prova sul campo e bisogna ammettere che, da questo punto di vista, *NHL Blades of Steel* non delude le aspettative. In molte simulazioni di hockey, per riproporre le emozioni delle gare reali si dà la precedenza alla velocità e alla frenesia a discapito del realismo. Il titolo della Konami invece riesce a trovare la giusta miscela tra l'elemento arcade e quello simulativo. La velocità di gioco, dosata nel modo giusto, rende la partita più combattuta riducendo le ripartenze e le occasioni da rete. Un altro elemento che aumenta il gameplay è costituito dalla difficoltà che si riscontra nell'infilare il disco in rete. I difensori sono incredibilmente arcigni e determinati e l'intelligenza artificiale dei portieri si rivela molto buona. Il vero problema è che, dopo un po' di pratica, si iniziano a scoprire tecniche che consentono di segnare con una certa regolarità. Inoltre in alcune circostanze il puck sembra entrare nel sacco passando in modo innaturale attraverso la struttura della porta. Anche gli scontri tra i giocatori danno qualche problema. Ai falli più duri segue l'ormai classica rissa, in stile picchiaduro, tra i due protagonisti. Questo particolare aspetto del gioco non è stato molto curato e sebbene all'inizio risulti divertente, dopo poco diventa noioso e ripetitivo. Graficamente, a un buon utilizzo del motion capture, fa da contraltare la scarsa attenzione per alcuni dettagli. L'aspetto sonoro è gradevole in particolar modo grazie alla esaltante cronaca di Randy Hahn che cala il giocatore nell'atmosfera di una vera gara di hockey.



Un bel replay ci aiuta a gustare meglio una segnatura degli Ottawa Senators, una delle squadre dell'NHL.



Un face-off all'ultimo colpo... violenza in arrivo.



STREET SKATER 2

PRODUTTORE	ELECTRONICARTS
SVILUPPATORE	MICRO CABIN
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	EUROPA
SITO WEB	www.easport.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

VOTO 7

GIOCABILITA' 7
+ Immediatamente giocabile
+ Buona varietà di trick

LONGEVITA' 6.5
+ Discreto numero di modalità disponibili
- Pochi elementi distintivi e non molto profondo

GRAFICA 7.5
+ In sigle player più che dignitosa
- In multiplayer deludente

SONORO 6.5
+ Effetti nella norma
- Musiche nella tradizione EA fatte con lo stampino



La grafica è migliorata decisamente.

COMMENTO

Street Skater 2 si rivela di certo il gioco ideale per quanti vogliano cimentarsi per la prima volta in un titolo del genere, visto che il principale pregio del titolo Micro Cabin è quello di essere immediatamente giocabile da chiunque; a coloro i quali desiderino trovare maggiore profondità e varietà, non possiamo che continuare a consigliare *Tony Hawk's Pro Skateboarding*, che a fronte di una curva s'apprendimento leggermente più ripida offre una longevità sicuramente maggiore.

L'Electronic Arts ci riprova. *Street Skater 2*, programmato dai ragazzi della Micro Cabin, arriva sugli schermi dei possessori di PlayStation con il compito tutt'altro che semplice di spodestare dal trono dei giochi di skateboard l'ottimo *Tony Hawk* (di cui tra l'altro è prevista la conversione per Dremcast oltre a esserne stato recentemente annunciato il seguito); a ciò si aggiunge la pesante eredità del prequel, a cui va il merito - o la colpa, a seconda dei gusti - di aver dato inizio al filone poco più di un anno fa. Il discreto successo del primo episodio, unito alla necessità di offrire un prodotto in grado di battersi ad armi pari con la concorrenza, ha reso possibile l'inserimento in *Street Skater 2* di tutta una serie di nuove e interessanti caratteristiche. Il supporto di "mamma" Electronic Arts ha fornito inoltre l'acquisizione della licenza Powell, famosa casa costruttrice di tavole, presente nel gioco con 30 diversi skateboard.



Una bella scorazzata su un corrimano e la giornata fila via che è un piacere...

SENZA MANI E SENZA PAURA

Graficamente la fatica Micro Cabin si pone ampiamente al di sopra della sufficienza, con skater discretamente costruiti e animati e livelli piuttosto vasti e dotati di una buona varietà di texture; quest'ultimi sono ambientati in diverse località come Miami, Washington, San Francisco e Mosca. Le modalità di gioco disponibili sono 3, divise in pratica, multiplayer e soprattutto Street Tour, che rappresenta il vero fulcro del gioco. Come nella migliore tradizione, si tratta di attraversare in sequenza i percorsi raggiungendo un numero di punti prefissato e il traguardo entro il tempo limite.
Per quanto riguarda la sfida contro gli amici, il gioco offre la possibilità di organizzare scontri fino a 4 giocatori, non in contemporanea però: le sfide si svolgono sempre e comunque uno contro uno in split screen e, francamente, il motivo appare ben presto ovvio.
Sarebbe stato davvero impossibile dividere lo schermo in quattro se, già in due, il motore grafico accusa pesanti segni di cedimento con bad clipping, frame rate incostante e texture che crollano a una risoluzione molto più bassa. Il gioco in sé è piuttosto piacevole e ben realizzato, con una varietà di trick effettuabili decisamente superiore al predecessore.
Al contempo questi si rivelano di facile attuazione grazie al buon controllo che si ha del personaggio in ogni situazione. Il motivo quindi di un voto non troppo elevato sta nella generale mancanza di spunti originali e di varietà che *Street Skater 2* è in grado di offrire, non presentando sufficienti elementi che lo elevino dalla massa.
Il confronto col già citato *Tony Hawk* si rivela piuttosto imbarazzante, soprattutto a fronte della enormemente maggiore quantità di feature e modalità presenti nel titolo Activision.
La semplicità nel realizzare anche le evoluzioni più complicate si rivela poi in realtà un'arma a doppio taglio per il titolo EA: se da un lato fa piacere riuscire a far compiere al personaggio già nei primi minuti di gioco le trick più ardite, d'altro canto questo influisce pesantemente sulla longevità globale, ridimensionando le potenzialità di questo titolo.



L'abbigliamento degli skater è molto ricercato...



Una delle opzioni più gradite: la possibilità di crearsi un proprio parco.



Senza gravità e senza paura.

Graficamente la fatica Micro Cabin si pone ampiamente al di sopra della sufficienza, con skater discretamente costruiti ed animati e livelli piuttosto vasti e dotati di una buona varietà di texture



POKEMON STADIUM

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	INTERNO
GENERE	STRATEGICO
GIOCATORI	1-2
VERSIONE	GIAPPONESE
SITO WEB	www.nintendo.com

DI LUCA GALLIANO drz@edmaster.it

VOTO 6.5

GIOCABILITA'	6
+ Discreta... - Ma solo se amate i Pokemon alla follia	
LONGEVITA'	6
+ Molti Pokemon da collezionare - Piuttosto ripetitivo	
GRAFICA	7.5
+ Quello che c'è, è ben fatto - Un pò semplicistica	
SONORO	7
+ Senza infamia - E senza lode	



Ecco la chiarissima schermata delle caratteristiche di un Pikachu (in giapu, ovviamente).

COMMENTO

Pokemon Stadium è un titolo realizzato in maniera discreta, graficamente molto buono e piuttosto simpatico, ma è dedicato esclusivamente agli appassionati di questi mostrilli... In questo caso, potrebbe davvero essere il gioco della vostra vita (vabbè, non esageriamo, diciamo che potrebbe essere il gioco del mese...), visto che sono fedelmente riportate razze e caratteristiche di tutti i 151 Pokemon esistenti e che, tutto sommato, i vari giochetti alternativi alle battaglie principali possono anche risultare simpatici per i primi giorni (pur senza fornire spunti particolarmente innovativi o motivi di giubilo per il videogiocatore medio).

La straordinaria popolarità raggiunta in tutto il mondo dai Pokemon (e dai videogiochi a loro correlati, ovviamente) è uno dei pochi motivi per cui la Nintendo possa ancora dare uno sguardo alle classifiche di vendita senza essere colta da crisi isteriche: se, per un qualche sfortunato caso, anche tra i lettori di J si nascondessero dei fan di quel topo lardoso di Pikachu (scherzo eh... i gusti son gusti, anche quelli del cavolo... ehmm...), ecco qui a voi la recensione della loro più recente incarnzazione videoludica, Pokemon Stadium...

SCELGO TE, BULBASAUR (E VEDI DI NON FARE LA SOLITA FIGURA DA IMBECILLE, NANEROTTOLO!)

Il gioco in questione è, in pratica, una sorta di *Monster Rancher* semplificato al massimo per poter essere utilizzato senza problemi dai videogiocatori più piccoli: ogni giocatore ha il suo bel (oddio, bel...) Pokemon cicciotto, delineato da svariate caratteristiche, tra le quali spicca sicuramente la "famiglia" di appartenenza (per fare un esempio, l'arcinoto Pikachu è un Pokemon elettrico, mentre Bulbasaur – l'unico altro mostillo che conosco per nome, che cultura che ho...- è un Pokemon pianta) che si rivelerà spesso decisiva in sede di combattimento.

La battaglia vera e propria avviene scegliendo i vari attacchi disponibili con un comodissimo sistema di tabelle e menù a scomparsa, ovviamente tutti scritti nell'universalmente noto idioma Giapponese (non preoccupatevi, dovrebbe presto essere disponibile una versione in lingua inglese), che ci costringerà ad andare inizialmente un po' a naso.

Comunque sia, la pratica (in teoria) supplisce a qualsiasi carenza in fatto di comprensibilità, quindi presumiamo che dopo un po' abbiate capito cosa bisogna fare per comandare a bacchetta il vostro Pokemon: a questo punto, come da copione, potrete scegliere uno tra gli attacchi a disposizione del vostro pupillo, poi attendere che la sua barra di tempo si ricarichi (e, mentre che aspettate, prendervi le sberle dell'avversario) e poi ricominciare fino alla finte dei punti vita vostri o del vostro nemico di turno.

Tutto qui, non c'è trucco e non c'è inganno: un concept piuttosto semplice, in verità, visto che comunque quello che deciderà il combattimento sarà non tanto la vostra tattica quanto la scelta del mostro da mandare in campo (ci sono infatti precisi rapporti di forza tra le varie categorie, che devono essere attentamente memorizzati se non si vogliono perdere decine di incontri). Questo, se da un lato può essere molto divertente per tutti quelli che vivono a pane e Pokemon, è giocoforza limitato per tutti coloro che invece, in un gioco, vorrebbero trovare... bhè, un gioco.

Insomma, vedete un po' voi: *Pokemon Stadium* non è certo un'opera d'arte in sè, e mai come in questo caso tutto dipende dai vostri gusti: sappiate solo che, oggettivamente, vi ritroverete di fronte a un prodotto tecnicamente ben realizzato e piuttosto simpatico (e con la possibilità di importare i Pokemon da Game Boy tramite apposito aggeggio venduto in Bundle con il gioco), pieno di tutte le caratteristiche che hanno reso famosa la serie TV.

Niente di più, niente di meno.



Sento una forza dentro di me che neanche io so come...

Può essere molto divertente per tutti quelli che vivono a pane e Pokemon, ma, gioco forza, si dimostra limitato per tutti coloro che in un gioco vorrebbero trovare... bhè, un gioco



Ora sapete come usano il bidet i Pokemon....



Notare il palazzo-Gameboy sullo sfondo.



Lo riconosco, è il mio gatto quando dimentico di dargli le crocchette!

PRODUTTORE	**ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPATORE	**CTO**
GENERE	**SIMULAZIONE DI F1**
GIOCATORI	**FINO A 22**
SITO WEB	**www.easports.com**

VOTO **8**

GIOCABILITA' 8
+ Piacevole da giocare
- Alcuni controlli sono "strani"

LONGEVITA' 8
+ Tutto il mondiale

GRAFICA 8.5
+ Precisa e veloce
+ Dettagliata

SONORO 8
+ Musica dei motori

PC WIN

F1 2000

DI DAVIDE SOLBIATI shazam@edmaster.it

COMMENTO

Come ho già detto, questo gioco è la simulazione del mondiale di F1 e, sotto questo aspetto, è perfetta sotto tutti i punti di vista: piloti, scuderie e tracciati del 2000, ottimo modello di guida, elevata capacità di guida del computer e divertimento assicurato. Non è, secondo me, una simulazione di guida in F1: la mancanza di un elemento come la telemetria è sufficiente per ridurre di molto il potenziale sotto questo punto di vista e rimarco inoltre l'impressione di un'impostazione generale spostata leggermente dal lato arcade. Di sicuro la EA ha in mano un ottimo titolo, che sarà tra l'altro il capostipite di una serie che, ne sono certo, ci regalerà sempre nuove caratteristiche.
Il punto della questione è: meglio *F1 2000* o *GP3*?

Electronic Arts si è decisa a buttarsi nel circus della Formula 1, iniziando con la prestigiosa sigla 2000 una nuova serie del suo nutrito panorama sportivo.
Detto questo, andiamo a vedere che cosa ci dona *F1 2000*, uno dei due colossi che si disputeranno la palma di miglior simulazione di F1 in quest'annata (l'altro, persino inutile dirlo, è *GP3* di Crammond). Il primo aspetto che salta all'occhio è che macchine, piloti, tracciati e regole sono aggiornati alla stagione in corso, il che equivale a dire che potrete correre sul vostro computer esattamente gli stessi Gran Premi che si terranno sulle piste del mondiale. Non appena caricato il programma si apprezza subito l'usuale stile grafico dei menu Electronic Arts, pulito, preciso e mai caotico. Tutte le opzioni sono facilmente comprensibili e accessibili, oltre a essere numerose e a coprire tutti gli aspetti che il giocatore può avere necessità di modificare.
La voglia di scendere in pista è però troppo forte, per cui mi accomodo nell'abitacolo della Ferrari e mi lancio sul tracciato di Monza.
La grafica, per quanto bella, in 800x600 non raggiunge vette di eccellenza. Considerato che questa risoluzione sarà probabilmente quella utilizzata dalla maggior parte dei videogiocatori, mi pareva doveroso farlo notare (il computer della prova montava un PIII 500 e una scheda TNT).



Le ruote non sono ancora perfettamente tonde.

È comunque doveroso affermare che i circuiti sono stati ricreati in ogni dettaglio, anche se ho avuto a volte l'impressione che qua e là mancasse qualche cordolo. La qualità complessiva è comunque molto alta su tutte le piste, sia ben chiaro.
Per quanto riguarda quello che si sente nell'abitacolo, oltre all'urlo del motore, alto ed esasperato come deve essere su una vera Formula 1, voglio fare una menzione per la presenza di Ivan Capelli nelle vesti di commentatore: l'ex pilota Ferrari non si occuperà della telecronaca, di competenza di un altro speaker, ma arricchirà con le sue osservazioni tutti i Gran Premi simulati, come fa con quelli reali. E siamo così arrivati al cuore della recensione e del gioco. Per farla breve: *F1 2000* riesce a ricreare la sensazione di correre a 300 all'ora sulle piste di tutto il pianeta?
La risposta non può che essere positiva, con una precisazione però: mentre

Le sensazioni di guida sono ottime in ogni situazione: la macchina sembra davvero 'sulla pista', assorbe ogni avvallamento e ogni cunetta, accelera e rallenta in modo veramente molto convincente

altri titoli (come *GP2* e, sicuramente, *GP3*) mi sembrano più delle 'simulazioni' di guida in Formula 1, *F1 2000* mi sembra una simulazione del mondiale di F1... dov'è la differenza, direte voi? Sta tutto nel fatto che il titolo Electronic Arts ha un'impostazione leggermente più arcade, come ben si evincerà dal resto di questa recensione. Appena si scende in pista si capisce che il gioco è veloce: l'azione di guida è frenetica e, considerato che i requisiti minimi prevedono un P200, promette di esserlo su tutti i computer in circolazione. Man mano che si inanellano i giri si ha chiara l'impressione che gli uomini EA hanno posto una grande cura in ogni dettaglio, senza però arrivare a livelli maniacali. Il sistema di controllo della monoposto si rivela essere quasi sempre all'altezza della situazione; io ho avuto occasione di guidare con la tastiera e con un Sidewinder 3D Pro e ho avuto riscontri positivi in entrambi i casi. Con un volante, ovviamente, la situazione migliorerebbe ulteriormente (è tra l'altro supportato il Force Feedback).
Alcune differenze nei controlli si notano utilizzando le diverse visuali disponibili, che sono veramente tantissime e coprono praticamente tutte le angolazioni. Quelle utilizzabili per la guida sono comunque tre: dal cockpit, da sopra il roll-bar e dalla posizione di inseguimento della vettura.
Mentre le prime due sono molto comode da utilizzare, ho trovato alcune difficoltà con l'ultima, quella teoricamente più arcade, che presenta la strana sensazione che tutti i comandi impartiti alla vettura vengano 'amplificati', portando spesso a perdite di controllo difficilmente rimediabili (c'è tra l'altro una leggera ma strana 'distorsione grafica' della macchina, che sembra storta in alcune parti).
Le sensazioni di guida sono ottime in ogni situazione: la macchina sembra davvero 'sulla pista', assorbe ogni avvallamento e ogni cunetta, accelera e rallenta in modo veramente molto convincente. Il controllo deve essere sempre attento, ma naturalmente in vostro aiuto arriverà, se necessario, il perfetto sistema di aiuti alla guida predisposto dalla EA (un solo appunto per il freno automatico, che a volte rallenta anche dove non dovrebbe...).
Mi sono particolarmente piaciuti gli effetti di salite e discese, realizzati alla perfezione: affrontate il tornantino di Montecarlo e mi darete ragione anche voi. Anche i Gran Premi sono convincenti: le macchine avversarie sono guidate da piloti intelligenti, che variano tattica di corsa e traiettoria a seconda della situazione.
Sembra quasi di avere a che fare con avversari umani, il che è forse il miglior complimento che si può fare a un sistema di intelligenza artificiale.
Ultimi dettagli meritevoli di citazione sono la spettacolarità degli incidenti, forse addirittura un po' troppo elevata (la mia Ferrari ha fatto cose che neanche un jet delle Frecce Tricolori...), l'ottimo sistema per impostare il dettaglio grafico direttamente dall'abitacolo e le soste ai box (graficamente un po' deludenti) che permettono di decidere dove e come intervenire sulla vettura.
E veniamo così a occuparci degli aspetti che meno mi hanno convinto di



La Williams di Schumy JR. all'attacco della Ferrari.

questo primo parto di Formula 1 di casa EA.
Il primo, a mio parere davvero molto serio, è costituito dalla totale mancanza della telemetria. Questo fattore, elemento chiave per il successo di *GP2* e, soprattutto, indispensabile per consentire ai piloti simulati di comprendere come intervenire sulle loro vetture, è semplicemente assente, probabilmente rimandato al prossimo anno.
Purtroppo senza telemetria l'intervento sulle 20 opzioni di regolazione, che tra l'altro sono l'aspetto più caotico dell'intero sistema dei menu, risulta molto difficoltoso. Non potrete infatti comparare i dati di due giri per capire se riducendo di mezzo grado l'angolazione dell'ala anteriore avete guadagnato o perso: dovrete capirlo solamente dai tempi sul giro (senza alcuna possibilità, fra l'altro, di sapere in quale settore di pista si è perso o guadagnato).
Peccato, perché la telemetria è a parer mio un elemento fondamentale. Ci sono poi altri due difetti minori, in quanto non riguardano direttamente la simulazione: il primo è rappresentato da un sistema di replay che, per quanto completo, non è incredibilmente accessibile durante la guida (almeno nella versione da me provata), ma soltanto dai menu delle opzioni.
Il secondo riguarda l'impressione che alcuni tracciati (Monza su tutti) siano troppo 'stretti' rispetto ai corrispettivi reali e che tribune e altro siano invece troppo alti: questo non ha comunque alcun effetto deleterio sul gioco, che resta, come già detto, molto piacevole da affrontare.
Prima del commento, una nota per le opzioni di gioco in rete e via Internet, con supporto teorico fino a 22 piloti umani; una cosa molto interessante è che sembra che la EA sia intenzionata a organizzare dei veri e propri campionati, cosa indubbiamente positiva per l'affermazione del titolo.



David Coulthard in azione a Montecarlo.

SECONDO PARERE

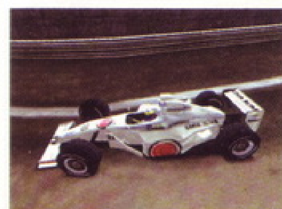
Raffaello Rusconi

F1 2000, è sicuramente un bel gioco, ma a mio avviso denota un'impostazione eccessivamente arcade. La grafica è di buonissimo livello, ma la riproduzione dei circuiti non mi è sembrata al pari di *GP2* o di *Superbike 2000*. Anche l'IA dei piloti non mi è sembrata sensazionale. Insomma, consideratelo l'antipasto in attesa di *GP3*.

voto 7.5



Un bel primo piano della Jaguar.



La BAR in tutto il suo splendore.



La grafica del gioco non è affatto male...



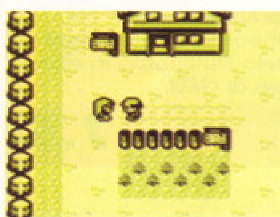
POKEMON YELLOW

PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	NINTENDO
GENERE	RPG
GIOCATORI	1
VERSIONE	AMERICANA
SITO WEB	www.nintendo.com

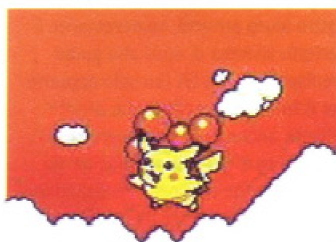
DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it

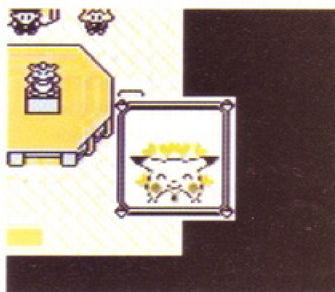
VOTO 7.5

- + Molto longevo e intrigante
- + Un must per gli appassionati
- - Un must solo per gli appassionati
- - Graficamente solo sufficiente


Il villaggio in cui inizia l'avventura.

Dopo aver fatto impazzire mezzo mondo, prodotto crisi epilettiche e superato *Shen Mue* nella classifica di vendita giapponese, è arrivato (finalmente?) anche in Italia il fenomeno Pokèmon.
La versione gialla del famosissimo blockbuster Nintendo, sottotitolata Special Pikachu Edition, segue da vicino le vicende narrate nella serie a cartoni animati, pur mantenendo inalterata la struttura di gioco adottata dai predecessori. Ci troviamo di fronte quindi ad un GDR piuttosto atipico, improntato cioè più sui combattimenti e sullo sviluppo delle proprie creature che sull'esplorazione vera e propria. Si perché attraversando il mondo di Pokèmon ci si troverà di fronte a una miriade di mostri diversi, ognuno dei quali catturabile e utilizzabile quindi negli scontri successivi, in linea con la filosofia del "gotta catch'em all". Tecnicamente il gioco non è nulla di impressionante: la grafica è discreta e nulla più, soprattutto a causa di un utilizzo quasi nullo delle potenzialità del Game Boy Color, con solo 4 – 10 colori visualizzati su schermo. L'impianto sonoro è anch'esso piuttosto anonimo, salvo per un paio di effetti sonori ben realizzati; ma questi non sono sicuramente gli aspetti su cui gioca il successo di Pokèmon.
L'interesse viene infatti soprattutto dal desiderio di aumentare la propria collezione di mostri e di farli evolvere, vedendoli guadagnare nuove abilità e mutare aspetto col proseguire dell'avventura.
Il tutto rende il prodotto Nintendo un gioco divertente, piuttosto originale e degno di essere preso in considerazione, ma probabilmente lontano dal diventare anche nel bel paese un fenomeno di massa come lo è stato in Giappone e America.


È lui! È pikachu!


Un pikachu felice, che bello...



RAYMAN

PRODUTTORE	UBISOFT
SVILUPPATORE	UBISOFT
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUROPEA
SITO WEB	www.ubisoft.com

DI ANDREA PALMISANO sano@edmaster.it



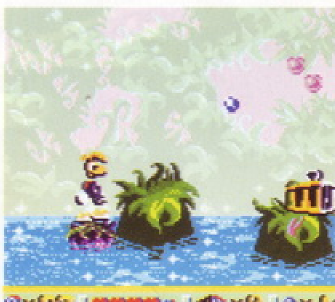
VOTO 9

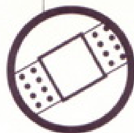
- + Graficamente superbo
- + Divertente come poco altro
- - Per alcuni troppo difficile


La melanzana è tornata in grande stile!

Sembra proprio che Nintendo abbia azzeccato in pieno la mossa Game Boy Color, tanto che il suo successo oltre ogni aspettativa ha determinato il recente posticipo al 2001 dell'atteso debutto del successore, il Game boy Advance. Fatto sta che, con titoli del calibro di questo *Rayman*, l'attesa sarà pienamente sopportabile. Non abbiamo nessuna riserva nel dirlo: il prodotto Ubisoft è un capolavoro, sicuramente il miglior gioco per GBC realizzato dalle cosiddette terze parti.
Graficamente il lavoro svolto dai programmatori è assolutamente incredibile, e di certo le immagini non rendono nemmeno lontanamente giustizia alla cura riposta in ogni aspetto: tutto, a partire dalle animazioni assieme agli sprite e ai fondali, è quanto di meglio si sia mai visto sugli schermi del portatile Nintendo. Una tale abbondanza non mina assolutamente lo scrolling, sempre fluido e privo di incertezze; chiunque abbia potuto vedere la versione PlayStation del campione d'incassi Ubisoft farà veramente fatica nel trovare differenze degne di nota. Proprio per questo anche la giocabilità è stata mantenuta invariata, presentando gli stessi elementi che ne avevano decretato il successo sul 32-bit Sony. La medesima somiglianza si nota anche sul fronte della difficoltà, piuttosto elevata specialmente nei livelli avanzati ma mai frustrante.
Anche il fronte sonoro raggiunge livelli di eccellenza, con musiche varie e ben realizzate ed effetti azzeccati.
La longevità è assicurata, oltre che da un buon numero di livelli, anche da una numerosa serie di segreti da scoprire per completare *Rayman* al 100%. Unico piccolo neo, il noioso sistema di password utilizzato a discapito di una ben più comoda batteria tampone.


Lo giuriamo, è davvero la versione GBC.


Forza rayman! Sei tutti noi!



FIRST AID

DI RAFFAELLO RUSCONI rafavre@edmaster.it

Questo mese abbiamo ritagliato un po' di spazio per parlare di patch, livelli aggiuntivi e di tutti quei mali misteriosi che affliggono i giochi attuali per PC. Se avete suggerimenti o consigli su come "curare" o "prolungare" la vita ai vari *Quake III Arena, The Sims, Grand Prix Legends, Ultima IX*, eccetera, raccogliete il nostro grido di allarme e aiutateci a proteggere questa specie protetta: i giochi senza patch!

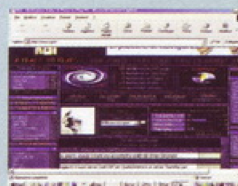


Sinceramente non ne posso più di acquistare giochi e di dover sempre andare a trovare in rete la solita, agognata patch per sistemare i classici "due milioni" di problemi che affliggono cronicamente tutti i titoli al momento del tragico arrivo sugli scaffali dei negozi. E' difficile trovare giochi che non abbiamo neanche una semplice "correzione" in rete; spesso giovani appassionati, con grande profusione d'impegno e di talento, sopperiscono con la loro passione alla negligenza o al menefreghismo delle stesse software house, che dopo aver rifilato il "pacco e contro pacco" si dileguano facendo perdere le proprie tracce. Per fortuna non tutti si comportano in questo modo scorretto (vedi il caso di Garriott e tutta la Origin!), e come nel caso della id nello sviluppare l'ultimo *Q3A* c'è stato un profondo "feedback" tra i giocatori e gli stessi programmatori. A parte quell'orso di Geoff Crammond, che è l'unico al mondo a "infischiarsene" e a rinnegare il lavoro svolto dai suoi accoliti (tra i quali c'è anche il sottoscritto), in molti casi potrete essere voi stessi fedeli lettori di J i fortunati tester di alcuni giochi in uscita, e fornire così il vostro aiuto alla causa e a queste "povere" software house: nei mesi scorsi, l'Activision reclutava gente per testare l'imminente (ma quanto...) *Vampire The Masquerade*. Cercheremo di segnalarvi queste occasioni, anche se la tempestività è una dote che mal si addice al supporto cartaceo: vedremo cosa si potrà fare in futuro.

Consiglio del mese

Essendo iniziata la stagione di Formula Uno, se possedete *GP2, F1 Racing Simulation* o *Monaco GP2* della Ubisoft, provate a dare un'occhiata all'indirizzo www.alphaF1.com/gp2 e fateci sapere (sul sito ci sono diversi link per accedere a numerose altre simulazioni). Come chicca vi consigliamo di scaricare il "track pack 1.9", con tutti i circuiti e le macchine della passata stagione per *GP2*. Se invece volete iniziare alla grande la nuova stagione, troverete innumerevoli car set con le macchine targate 2000 e anche il nuovo tracciato di Indianapolis, assolutamente da provare. Visto l'uscita di *F1 2000* della EA, è molto probabile che il suddetto sito supporti anche questo titolo.

SITO "ON FIRE"



Il sito del mese decretato da J è sicuramente quello di NGI (www.ngi.it), il punto di riferimento indiscusso per shooter 3D e, in generale, per il netgame in Italia: questo stupendo contenitore vi proporrà, con molteplici aggiornamenti giornalieri, tutte le informazioni e dritte per i vari *Q3, UT, Half Life* ecc. Decisamente ottima la sezione dedicata allo scaricamento dei file: notevole la copertura dedicata al campione d'incassi di mamma id in tutte le sue sfaccettature (mappe, skin, mod, model, patch varie, tool eccetera). Tra i model più interessanti vi segnaliamo la mitica "Conni", la skin di "Wonder Woman", il Joker tratto dal cartoon "Batman Adventures", il demone di *Dungeon Keeper* e i vari "Marvel pak" con parte degli eroi dei comics americani. Tra le mappe, segnaliamo per originalità la "Japanese Castle" e quelle sviluppate dalle sapienti mani di "Zoid", ex-designatore di livelli della id. Per quanto riguarda i "mod", si segnala in dirittura d'arrivo il promettente Q3 Fortress, modalità di gioco ispirato al capolavoro della Valve, Team Fortress. Insomma, se amate gli sparatutto in soggettiva, NGI è la vostra Bibbia! Vi segnaliamo, infine, l'uscita dell'ultima Point Realese 1.16m versione beta per *Q3A*.

ERBA MEDICA

In un mese non propriamente ricchissimo di patch (probabilmente per lo scarso numero di titoli in uscita), la nostra scelta è caduta su *CM 99/00*, un gioco che ha riscosso e continua a riscuotere un buon successo anche nel nostro paese. Con l'ultima versione, la 3.72, il titolo dei fratellini inglesi Collyer dovrebbe essere stabilizzarsi definitivamente (almeno speriamo...): sicuramente, lo sbattimento in questo caso è stato inferiore a quello richiesto da *Championship Manager3*.
E' garantita la piena compatibilità con i salvataggi.

SITO DI RIFERIMENTO: www.cm3.com



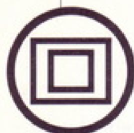
L'ANGOLO DELLE OCCASIONI

Questo mese vi proponiamo come affare il bonus pack regalato dalla Epic Games per *Unreal Tournament*: trattasi di 13.8 Mb di gioia e dolore con nuovi livelli, personaggi e altre succose prelibatezza. Per quanto riguarda i personaggi nuovi troviamo in ambito bot gli Skaarj Hybrid, i Nali e i Nali WarCow. I livelli di gioco per death match aggiunti sono ben 7 (Agony, Cybrosis, ArcaneTemple, Malevolence, Shrapnel, HealPod e Mojo). Oltre agli scontri all'ultimo sangue non potevano mancare altre quattro mappe per Capture the Flag (Cybrosis,Hydro16, Noxion16 e Darji16). È importante aver installato una versione 4.00 o superiore di *UT* (magari utilizzando l'apposita patch) per installare perfettamente questo "pacco della gioia".

VOTO: 9

FACILITA' D'INSTALLAZIONE: 9

SITI DI RIFERIMENTO:
www.planetunreal.com
www.unrealtournament.com



TECNOLOGIE

PLAYSTATION

di Simone Soletta
sole@mindless.com

si ringrazia
Blaster Videogiochi
Vico dei Crema 13 R - Savona
tel: 019 813140
Geom. Claudio Guerrina



PLAYSTATION 2

PRODUTTORE: SONY

L'abbiamo attesa, l'abbiamo bramata e alla fine... eccola, finalmente, tra le nostre poderose e pesanti manacce, pronte a soppesare la nuova "robba dura" di mamma Sony.

Il primo impatto della nuova console, non appena uscita dalla scatola, è veramente hi-tech. Chi scrive non ha mai nascosto una certa delusione per il look della PS2: dalle fotografie ricordava una via di mezzo tra un amplificatore car stereo e un trasformatore di potenza. In realtà, dal vivo le cose sono molto migliori. Elegante ed essenziale, la nuova console non si può certo dire che manchi di fascino! Le caratteristiche "teoriche" ormai le conosciamo a memoria, per cui vediamo di verificare l'effettiva funzionalità di questa nuova arrivata dalle terre del sol levante.

90-60-90

Il peso della PS2 è sicuramente il primo aspetto che salta all'attenzione. Abituati, infatti, a console che sembravano largamente vuote, ci troviamo piacevolmente sorpresi a costatare la robustezza costruttiva dello chassis della nuova macchina. Niente "plasticaccia", ma materiali di buona scelta. La console può essere, come sappiamo, collocata in maniera orizzontale o verticale, ma è consigliabile evitare di scegliere quest'ultima soluzione in mancanza dell'apposito supporto, non incluso nella confezione. Senza, infatti, viene a mancare un po' di stabilità. Una delle maggiori curiosità che ci colpirono al momento della pubblicazione delle prime foto era il meccanismo che avrebbe permesso il caricamento del CD/DVD nel lettore con la console posta in posizione verticale. Bene, il segreto è nascosto nel cassetto di caricamento, che presenta un'insolita scanalatura entro la quale incastrare il disco esercitando una lievissima pressione. Ci penserà poi il meccanismo di caricamento ad "acchiappare" il disco per iniziare la riproduzione. Francamente, credo sarebbe stato più comodo un sistema di tipo Slot-in; di quelli, per intenderci, tanto comuni nelle autoradio e su certi modelli di lettori Cd e DVD per PC.



CONNESSIONI

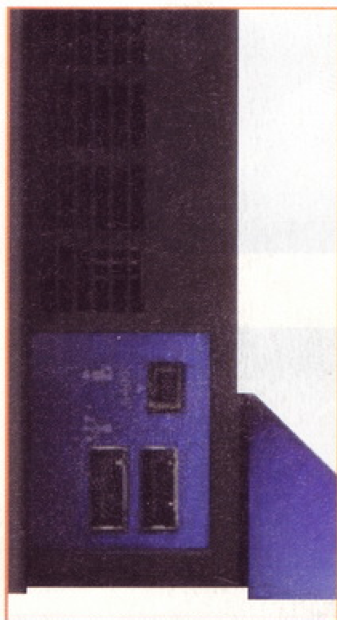
Sul pannello frontale della console troviamo due porte per i controller, che accettano sia i nuovi joypad Dual Shock 2 (su cui torneremo in seguito), sia le vecchie periferiche dedicate alla PlayStation. Esattamente come nella vecchia console, troviamo subito sopra due slot per Memory Card, con la differenza che le operazioni di salvataggio/caricamento su queste nuove memorie sono velocissimi. Niente più attese snervanti: caricare una posizione giocando a *Ridge Racer V* è praticamente istantaneo. In basso, subito sotto alle porte sopracitate, troviamo due porte USB e una FireWire, il nuovo e velocissimo bus già implementato su Macintosh che sta vedendo le prime applicazioni anche in ambiente PC. La versatilità di queste connessioni è eccellente e non crediamo che passerà molto prima di vederle sfruttate come si conviene.

Sul retro troviamo un'uscita audio-video e l'uscita per l'audio digitale multicanale (Dolby Digital), purtroppo solo in formato ottico. Questa scelta è particolarmente criticabile, visto che la mancanza di un connettore coassiale elimina di fatto la possibilità di utilizzare la PS2 avvalendosi di impiantini Home Theather che di economico hanno solo il prezzo: basta citare le ottime proposte di casa Creative Labs/Cambridge Soundworks, come il Desktop

Theather 5.1, che sono in grado di riprodurre in maniera ottima l'audio multicanale dei DVD Video in ambienti non eccessivamente elevati con una spesa attorno alle cinquecentomila lire. Dotarsi, invece, di un amplificatore/decoder con ingresso ottico costa enormemente di più, per non parlare dei diffusori.
Questi problemi si porranno nel momento in cui cominceremo a vedere giochi con audio multicanale... situazione che speriamo si avveri presto, vista l'incredibile resa che questa modalità è in grado di offrire.

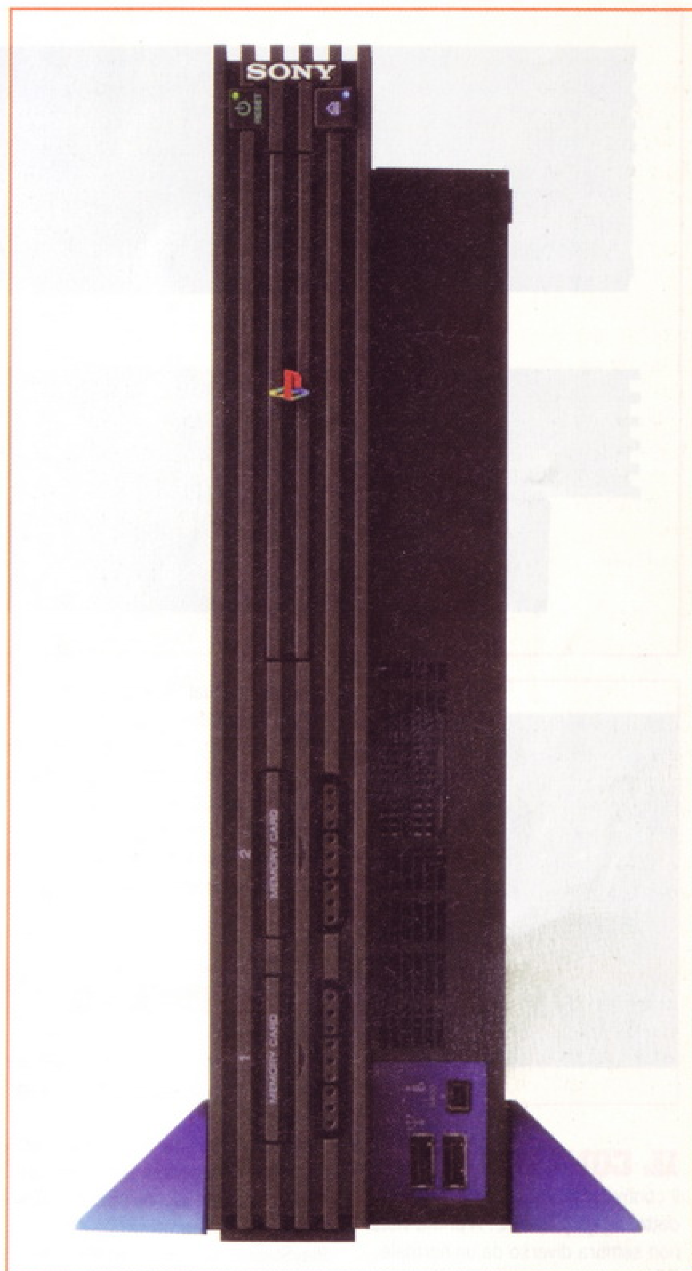
DVD VIDEO

I dubbi maggiori a proposito della nuova nata in casa Sony riguardavano la gestione di DVD Video. Come sappiamo, il mondo è stato diviso dal DVD Forum in varie zone di appartenenza, in modo da evitare che nazioni che non hanno ancora in programmazione nei cinema titoli già presenti sul mercato Home Video in altri paesi possano usufruire dell'importazione danneggiando così gli incassi al botteghino. In realtà la speranza, almeno per noi europei, era grande: il giappone, infatti, rientra come noi nella Zona 2, sebbene i giapponesi utilizzino lo standard televisivo NTSC invece di quello PAL. Poco male, ormai chiunque sia appassionato di console di importazione è per forza di cose dotato di un televisore multistandard. Però l'amara sorpresa è che non siamo riusciti in nessun modo a riprodurre dischi PAL sulla PlayStation 2. Non ci sono stati problemi con titoli NTSC in codice "ALL" (quelli che possono essere visti in tutto il mondo senza limitazioni... si tratta prevalentemente di concerti, documentari, dischi test e prodotti hard core).
Utilizzando una serie di gabole recuperate su Internet siamo anche riusciti a riprodurre dischi americani codificati per la Zona 1 ma, ovviamente, anche questi erano nello standard NTSC. Lacrime amare, invece, per i titoli PAL: non solo, come sarebbe lecito aspettarsi, in caso di prodotti codificati nella nostra zona di appartenenza... nemmeno i titoli "ALL" vengono riprodotti dalla console, impedendo all'utilizzatore di vedere, per esempio, Rewind di Vasco Rossi che, al contrario, è stato espressamente realizzato per essere visualizzato in qualunque parte del pianeta (e sfido chiunque a vederlo, la PS2 ci ha fatto un bel regalo, ahr ahr, ehm... NdMatt).
Le voci che giungono dal giappone a proposito della presenza di alcuni bug nel software di gestione dei DVD Video ci fa sperare che una release futura possa mettere a posto le cose.



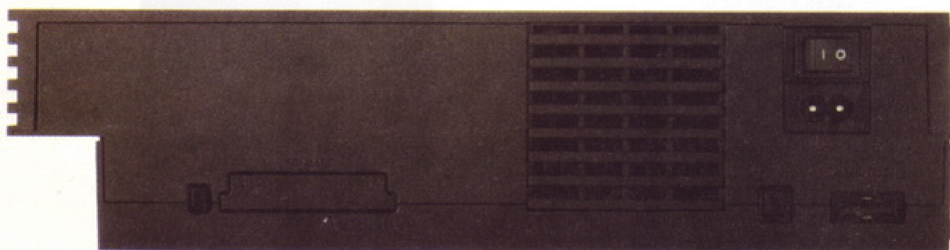
ACCENDIAMO E... GIOCHIAMO!

Sul lato destro del frontale troviamo una coppia di tasti: uno si occupa di aprire il cassetto del disco, l'altro delle procedure di accensione e reset. Premendo brevemente questo tasto, infatti, si effettuerà un reset della macchina; tenendolo premuto per qualche secondo la PlayStation 2 si metterà tranquilla tranquilla in modalità di stand-by, esattamente come il nostro televisore o videoregistratore. Volendo spegnere del tutto la console, potremo operare su un apposito interruttore posto sul retro della macchina.
I giochi che ci è stato possibile provare durante questo "primo contatto" erano *Ridge Racer V, Street Fighter EX3* e *Eternal Ring*.
Il disco inserito nella console viene velocemente caricato e i giochi sono disponibili in maniera piuttosto rapida, a testimonianza della velocità del lettore integrato. Dal punto di vista tecnico, dobbiamo ammettere che la grande quantità di incredibili screenshot e filmati che hanno

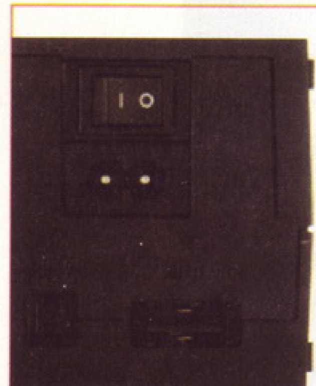


preceduto l'uscita della console avevano spostato un pelo in alto le nostre aspettative. I giochi, infatti, presentano un fastidioso tremolio delle immagini dovuto all'utilizzo di una risoluzione media nella realizzazione, quindi inferiore alla risoluzione che la console è in grado di gestire. In pratica ci si trova davanti a una sorta di grafica interlacciata che, sui nostri televisori PAL (e specialmente su quelli a 50 Hz), si fa notare per la sua invadenza.
L'idea che questi titoli danno (in particolar modo *RRV* e *SFEX3*, il problema non sembra affliggere in maniera consistente *Eternal Ring*) è che ci fosse una certa fretta di realizzare giochi che schizzassero a velocità pazzesche senza avere il tempo di ottimizzarli per la full hires che la PS2 è in grado di fornire, o abilitando funzioni di anti-aliasing che avrebbero sensibilmente ridotto le scalettature dei poligoni, ma anche il frame rate complessivo.
In ogni caso, *RRV* in particolare, risulta essere un gran bel gioco nel suo insieme, coinvolgente e giocabile come i suoi illustri predecessori (se non di più) e vantando una grafica che, senza l'hype che ha contraddistinto la gestazione della PS2, avremmo potuto definire eccellente.









IL CONTROLLER

Il controller in dotazione è, come detto, il Dual Shock 2. A prima vista non sembra diverso da un normale DS, non fosse altro per il colore nero che gli conferisce una certa eleganza. Giocando a *RRV* abbiamo potuto notare come le levette analogiche offrano ora una resistenza più importante alle sollecitazioni, soluzione questa che permette di controllare le vetture con un minimo di precisione in più.. La tanto decantata "analogicità" dei tasti principali, beh, non ci è stato possibile testarla. Utilizzare i vari livelli di pressione cercando di modulare il controllo dell'acceleratore è praticamente impossibile. In realtà riteniamo che servano giochi più specifici per poterci accorgere delle differenze ma, allo stato attuale, i tasti si sono comportati esattamente come quelli del vecchio Dual Shock. In cuor nostro non vediamo l'ora di poter mettere le mani su un gioco calcistico che rilevi la forza con la quale premiamo i tasti sul DS2 per effettuare, di conseguenza, tiri potentissimi o semplici appoggi mirati negli angolini delle porte avversarie!

RETRO-COMPATIBILITA'

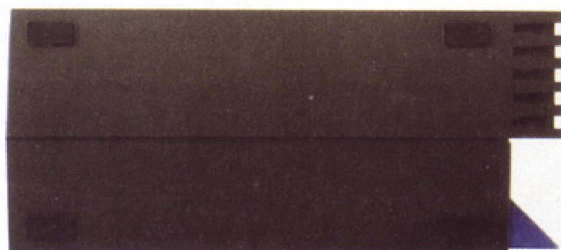
Tanto parlare è stato fatto anche sull'effettiva retrocompatibilità della PS2, con i giochi sviluppati per la console precedente.
Avviando la console senza dischi inseriti potremo accedere a un menù da dove impostare alcune opzioni riguardanti il driver di emulazione della PlayStation. La cosa più interessante è la possibilità di adottare la modalità "Smooth" per il texture mapping dei vecchi giochi... in questa maniera le texture subiscono una sorta di bilinear filtering che elimina gran parte degli spixellamenti tipici dei giochi prodotti per la vecchia Psx.
Abbiamo testato la PS2 con *Gran Turismo 2* e *Winning Eleven 4* e, lasciatecelo dire, ne abbiamo goduto assai. Innanzitutto la potenza dell'hardware a disposizione elimina qualunque tipo di rallentamento possibile (avete presente l'inquadratura lontana in *WE4*, capace di mandare i crisi la macchinetta grigia in caso di situazioni affollate? Ecco, dimenticatela!) e la resa grafica, grazie all'eliminazione dei cubettoni, è estremamente più convincente. Nessun problema nemmeno connettendo un vecchio Dual Shock per sfidarci a *WE4*: tutto liscio come l'olio.

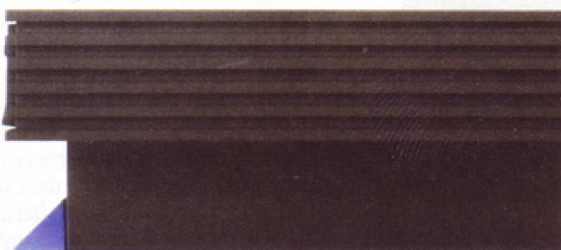
CONCLUDENDO

Chiaro che chi ha deciso di sborsare una cifra superiore ai due milioni non l'abbia fatto per giocare a una versione di *WE4* graficamente un pelo sopra la media. Onestamente dobbiamo dire che i titoli pubblicati insieme alla console lasciano appena intravedere la potenza dell'ormai celebre Emotion Engine. L'impossibilità di godere delle funzioni DVD, inoltre, è stata per molti una brutta sorpresa. Però, è bene ricordarlo, la console è appena uscita e di tempo per dimostrare le sue incredibili capacità ne ha eccome.
Da parte nostra saremo sempre pronti a rendervi partecipi dell'evoluzione di questa nuova console, sia dal punto di vista tecnico che da quello del software che, alla fine, è l'unica cosa che ci interessa veramente.
In attesa, ovviamente, che i prezzi calino, rendendo questo nuovo prodotto maggiormente appetibile.

VOTO







DREAMCAST

di Mattia Ravanelli zave@edmaster.it

si ringrazia
THC-HK – www.thc-hk.com
per averci fornito il materiale Dreamcast presentato in questa pagina.

MODIFICA E DOPPIO BIOS

PRODUTTORE: N.D.

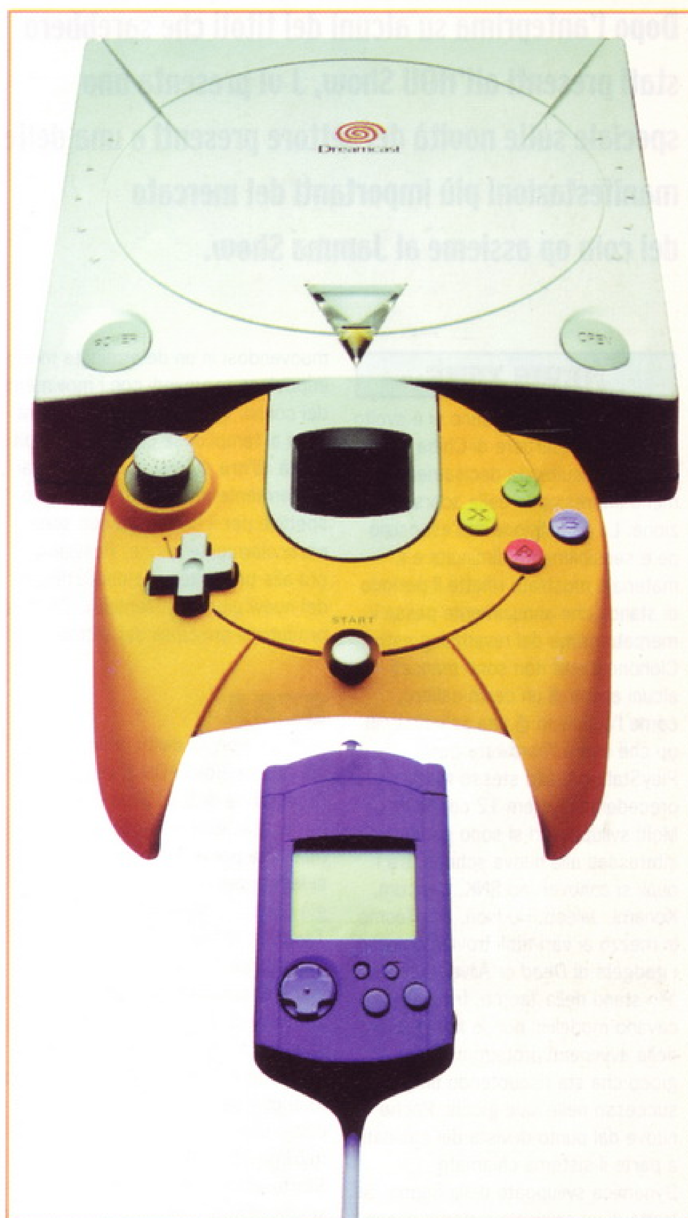
Come anticipato lo scorso mese anche nella sezione Globo di J, finalmente sono disponibili i chip per modificare la console Sega. Ma quanto detto poco sopra non tragga in inganno nessun "mal intenzionato", non stiamo trattando di modifiche in grado di far leggere al Dreamcast fantomatici GD copiati o qualsiasi altro supporto di natura "piratesca", quanto di chip che permettono di scavalcare, piuttosto agilmente, le barriere dei diversi paesi di appartenenza della console. Così facendo chiunque, sia esso un possessore di un DC Pal o di un DC giapponese o gmericano, non dovrà più preoccuparsi della provenienza del proprio software, saltando a piè pari il problema e gettandosi nel vivo del gioco.
Le soluzioni qui analizzate sono due: il chip di modifica e i Dreamcast a doppio bios. Innanzitutto va fatta una precisazione: i Dreamcast a doppio bios sono stati prodotti e immessi sul mercato (ovviamente non dalla Sega) prima dell'introduzione dei chip, per questo possono, naturalmente, apparire leggermente "indietro" rispetto a questi ultimi.

DOPPIO BIOS, DOPPIO DIVERTIMENTO

Un Dreamcast a doppio bios non è altro che un DC in grado di "riconoscersi" sia come console giapponese che come macchina europea, a seconda di come venga acceso.
Ci spieghiamo meglio: premendo l'interruttore di accensione, il Dreamcast esplode la sua ormai nota luce arancione, questo indica che attualmente il DC è in "posizione" giapponese, ed è in grado di leggere tranquillamente qualsiasi GD proveniente dal Sol Levante. Se si spegne il DC da questa modalità e lo si riaccende entro un arco di qualche secondo, la luce del led diventa verde, indicando, questa volta, che il 128 bit è pronto per sbafarsi qualsiasi GD europeo.
Nessun problema, niente da aprire, da modificare, da toccare, insomma: una soluzione per chi si fida di meno del proprio negoziante di sfiducia che propone continuamente la modifica.
Bisogna, giustamente, sottolineare, come esistano anche Dreamcast a doppio bios in grado di leggere GD americani ed europei o americani e giapponesi (le tre nazionalità no, si rimane fissi sulla coppia per ora), anche se a dirla tutta gli unici modelli che si riescono a reperire con una certa facilità sono quelli Giappo-Euro testati. Questo perché il mercato europea ha richiesto a maggior voce, naturalmente, una modifica di questo tipo.
I pro e i contro? Come già detto nel computo dei "pro" va segnalato la totale mancanza di qualsiasi intervento manuale post-compera, la velocità e la comodità del tutto.
Il contro si risolve nell'impossibilità di leggere GD di una nazionalità e nel costo, leggermente alto, del Dreamcast a doppio bios.
Va comunque tenuto conto che, solitamente, l'installazione del chip di modifica richiede sulle 100.000 lire, quindi il prezzo a cui può venirvi affibiato un DC doppio bios non è poi, forse, così alto.

VOTO



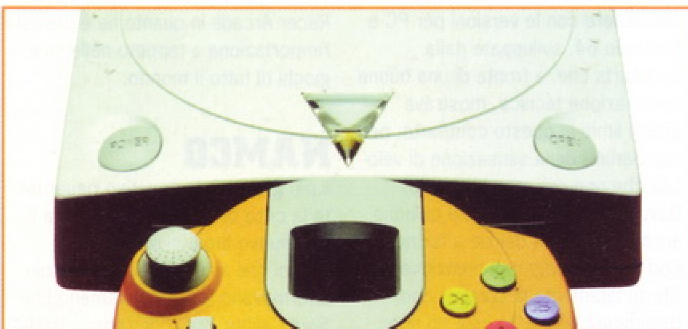


CHIP E FILI

La questione del chip di modifica del Dreamcast si è evoluta negli ultimi due mesi con eccezionale rapidità: prima hanno fatto la loro comparsa chip a 20 fili (come quello da noi testato), poi i fili si sono velocemente ridotti, arrivando all'ottima conformazione attuale: chip a 4 fili.
Tutti comunque esercitano lo stesso potere "coatto" sul Dreamcast, ovvero gli impongono di leggere qualsiasi GD gli venga piazzato nel case, indipendentemente dal mercato di appartenenza della console o del software.
Proprio come succedeva con i vecchi chip per PlayStation, il gioco viene caricato immediatamente, senza lasciare adito a problemi di sorta.
La particolare conformazione del sistema di raffreddamento del Dreamcast, oltretutto, evita qualsiasi eventuale surriscaldamento dovuto all'introduzione del chip in uso (situazione già di per sé improbabile).
Non c'è davvero molto altro da dire, l'unico consiglio che possiamo riservarvi è di guardarvi bene intorno nei negozi, un prezzo non ancora onesto, ma già accettabile per la modifica è di 100.000 lire.

VOTO







ARCADE MODE

Dopo l'anteprima su alcuni dei titoli che sarebbero stati presenti all'AOU Show, J vi presenta uno speciale sulle novità del settore presenti a una delle manifestazioni più importanti del mercato dei coin op assieme al Jamma Show.


L'AM 5 ha riposto una particolare attenzione nella realizzazione delle texture e nella resa della sensazione di velocità.

NEWS ZONE

L'AOU Show di quest'anno si è svolto a Tokyo nel quartiere di Chiba a fine febbraio, risultando decisamente meno interessante della scorsa edizione. La dimensione dell'esposizione è sensibilmente diminuita e il materiale mostrato riflette il periodo di stanca che annualmente passa il mercato prima del revamping estivo. Ciononostante non sono mancati alcuni eventi di un certo calibro, come l'annuncio di una scheda coin op che userà l'hardware della PlayStation 2 allo stesso modo della precedente System 12 con la Psx. Molti sviluppatori si sono già detti interessati alla nuova scheda, tra i quali si annoverano SNK, Capcom, Konami, Jaleco, Hudson, e la Tecmo. In mezzo ai vari titoli troviamo anche i gadgets di *Dead or Alive 2* presenti allo stand della Tecmo, tra cui spiccavano modellini con le fattezze delle avvenenti protagoniste del gioco che sta riscuotendo un grande successo nelle sale giochi. Poche nuove dal punto di vista dei cabinati a parte il sistema chiamato Dynamica sviluppato dalla Sigma. Si tratta di un originale sistema di controllo a sensori basato su una piattaforma sulla quale il giocatore può, muovendosi in un determinato modo, impostare i comandi con i movimenti del corpo. Qualcosa di simile si era vista ai tempi delle console a 16 bit e, già all'ora, non si era rivelata particolarmente efficace, quindi le prospettive per il Dynamica non sono particolarmente buone. Passiamo ora alla presentazione nel dettaglio dei nuovi giochi presentati dalle case produttrici principali del settore.

SEGA

La Sega non ha certo brillato a questa edizione dell'AOU Show e, con l'esclusione di *Star Wars Episode 1: Racer*, il materiale presente era in massima parte composto da versioni leggermente modificate di giochi già usciti, come *Virtual On: Oratorio Tangram M.S.B.S. Version 5.56.* Questa nuova edizione del popolare gioco di combattimento tra mecha permette di sfidare giocatori di altre sale giochi giapponesi grazie al nascente network dedicato supportato anche dalla Capcom con titoli come *Marvel vs Capcom 2* e, presumibilmente, da *Powerstone 2*. Sfortunatamente non sono state rilasciate informazioni riguardanti *Virtua Fighter 4* o sul racing game *Nascar* e, con tutta probabilità, i due giochi dovrebbero essere presentati al prossimo Jamma Show, manifestazione che si colloca in un periodo strategicamente migliore. Per quanto non fosse nulla di più di un "acquario digitale", *Fish Life* è riuscito a calamitare l'attenzione del pubblico per la sua accurata resa grafica dell'ambiente marino interagibile direttamente tramite lo schermo, un prototipo di nuova concezione chiamato F-Box. E' stato presentato al pubblico anche il quiz game basato sul manga *Ah! My Goddes* e *Virtua NBA* entrambi sviluppati su Naomi, di cui vi avevamo già parlato qualche mese fa. *Episode 1: Racer* era davvero notevole e l'AM 5 ha fatto un buon lavoro nel riprendere la frenesia delle corse di Pod Racer (chiamati nella versione nostrana del film "Sgusci") e questo è di ulteriore buon auspicio per *Nascar*, sviluppato dallo stesso team di programmazione. Il gioco è stato ideato sulla scheda Hikaru, che è costituita da due Naomi lavoranti in parallelo e, a livello grafico, la differenza con la Naomi standard si nota eccome. La giocabilità, fortunatamente, non ha niente a che vedere con le versioni per PC e Nintendo 64, sviluppate dalla Lucasarts che, a fronte di una buona realizzazione tecnica, mostrava grossi limiti in questo comparto, per non parlare della sensazione di velocità che non era resa al meglio. Davvero un gioco notevole quindi e anche il cabinato deluxe a forma di Pod Racer è degno di menzione. Sfortunatamente la conversione Dreamcast di questo coin op non verrà mai realizzata in quanto la Lucasarts ha intenzione di convertire la sua versione di *Episode 1 Racer* per la console Sega, e siccome è lei che detiene i diritti all'origine è improbabile che permetta l'uscita di un gioco sullo stesso film che gli faccia concorrenza.
Un vero peccato, a ogni modo non sarà difficile giocare a *Episode 1 Racer Arcade* in quanto ne è prevista l'importazione a tappeto nelle sale giochi di tutto il mondo.



Virtua NBA faceva bella mostra di se.

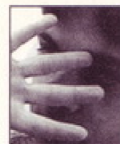


Il cabinato deluxe di Star Wars Episode I Arcade è decisamente notevole.

NAMCO

Il più grosso interrogativo riguardante la casa di *Pac Man* riguardava il loro nuovo titolo sviluppato per Naomi che alcune voci di corridoio affermavano fosse nientemeno che *Soul Calibur 2*. Al contrario si tratta

PAD IN RETE



DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it



Marvel vs Capcom era il titolo di punta della Capcom alla manifestazione.



Ecco il famigerato collegamento tra il joypad del Dreamcast e il cabinato di Spawn della Capcom



World Kicks della Namco su Naomi vanta anche una funzione di replay con molte opzioni.

di un gioco di calcio intitolato *World Kicks* che, se tecnicamente non è in grado di rivaleggiare con *Virtua Striker 2000*, propone delle buone animazioni e un frame rate di 60 fps stabili. Una delle innovazioni riguarda la presenza di un indicatore di traiettoria per calibrare meglio la direzione dei tiri, mentre la possibilità di giocare in quattro rende il tutto più divertente. In sostanza, il gioco sembra piuttosto valido e ha la gestione dei replay più completa che si sia mai vista in un gioco di calcio per le sale giochi.

Sempre su Naomi girava *Toukon Retsuden 4* che utilizzava il sistema Cyber Read II capace di permettere il collegamento, oltre che della VMU e il joypad del Dreamcast, anche delle memory card e il controller della PlayStation.

Un notevole interesse ha suscitato il gioco basato sul manga Golgo 13 (il cui film di animazione è stato importato in Italia dalla Yamato video, anche se qualche matusa si ricorderà del fumetto pubblicato sulla vecchia rivista Eureka), un clone di *Silent Scope* piuttosto ispirato e dotato di una buona realizzazione tecnica.

C'era anche un certo numero di titoli minori di cui l'unico degno di segnalazione è *Truck Kyosokyoku*, un simpatico racing game basato su massiccissimi camion.



Tra i nuovi livelli troviamo quello subacqueo dove il parente sommergibile del Metal Slug si rivela vitale.

KONAMI

Ormai la Konami si può dire definitivamente orientata verso i rhytm game e, a riprova di questo, il suo stand era letteralmente invaso da nuove versioni di *Beat Mania* e *Pop'N Music* che si differenziavano tra di loro per genere musicale e tema trattato. *Pop'N Music Ani-Melo* dispone di musiche tratte dagli anime di maggior successo, mentre *Pop'N Music Mickey Tunes* utilizza quelle tratte dai cartoni animati della Disney. Il cabinato più curioso era quello di *Punchmania: Fist of the North Star* uno strambo punching game tratto dal buon vecchio Ken il Guerriero in cui per sbaragliare gli avversari e necessario eseguire raffiche di colpi sui sei quadranti appositi. Apocalittico!

CAPCOM

A dispetto delle aspettative di metà del Giappone, non è stato presentato nulla riguardante l'attesissimo *Snk vs Capcom*. Tuttavia la Capcom ha mostrato i suoi due titoli forti per la stagione, ovvero *Spawn* e *Marvel vs Capcom 2* per i quali è stato confermato il net link che permetterà a giocatori di diverse sale giochi di sfidarsi tra loro. L'unica altra novità era *Black Matrix*, uno sparatutto a scrolling verticale sviluppato dalla Takumi, lo stesso team di programmazione del mediocre *Gigawing*. Il gioco gira sull'ormai datata CPS2 e, da quel che si è visto, appare come un titolo di cui nessuno sentiva il bisogno.



Marco e Tarma tornano nel mitico Metal Slug 3.

SNK

Una sola novità in casa SNK, anche se si tratta di una notizia che farà felice un sacco di gente. Si tratta di *Metal Slug 3*, annunciato per il mese di marzo, che è arrivato puntualissimo all'AOU show. Il nuovo capitolo della serie, pur sfruttando ancora la vecchia scheda Neo Geo, sembra veramente notevole come dimostrano le immagini che pubblichiamo.

GAME KILLERS

Per i contorti meccanismi editoriali, questo appuntamento con Arcade Mode viene redatto a pochissimi giorni dall'uscita in edicola dello scorso numero di J, impossibile, quindi, pubblicare i record eventualmente inviati. Vi rimandiamo ai prossimi mesi, voi, a ogni modo, continuate ad inviarci i vostri record all'indirizzo e-mail: joypad@edmaster.it. Ricordiamo che non esiste limitazione relativa alla data dei giochi quindi sono ammessi punteggi da *Pong* in su. Ovviamente dovrà essere fornita una foto della schermata che mostri il record raggiunto.

PAD IN RETE

Quante volte avete maledetto la decisione del vostro negoziante di (s)fiducia riguardo al prezzo di un videogioco? Troppe e l'incolumità della vostra salute (nonché di quella del negoziante, con tutti gli accidenti) sta andando a farsi benedire: in questo numero di Pad in Rete J vi porta alla scoperta del freeware e abandonware, senza tralasciare una succosa sezioncina tutta risate e brufoli... o quasi.

Abandonware: sono stati famosi

Parallelo e quasi sovrapposto al fenomeno dell'emulazione, la realtà dell'abandonware prolifica da qualche anno nella Rete o, meglio, popola la Rete sotterranea, quella dei siti più oscuri e conosciuti unicamente tra gli addetti ai lavori e grazie ai soliti, fortunati e utili, tam-tam dei canali di chat e newsgroup.
La teoria che sta alla base dell'abandonware è semplice: si può considerare abandonware un qualsiasi programma (preferibilmente videogioco) i cui diritti sono ormai stati dichiarati decaduti dalla stessa casa che li deteneva, quindi possono essere liberamente distribuiti in un qualsiasi formato.
Ora, piccola chiarifica necessaria: i siti che andremo a trattare in questa puntata di Pad in Rete e la stragrande maggioranza dei giochi che presentano, non si possono certo definire abandonware, anzi... solamente "vecchiotti" e in qualche caso, nemmeno troppo.
Ma chi siamo noi per rovinare siffatta poesia?

Prima Tappa

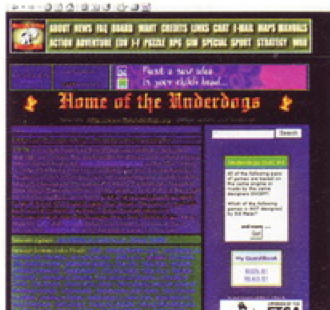
La prima, fondamentale, fermata nel viaggio alla scoperta dell'abandonware deve forzatamente prendere il via dal sito Abandonware Ring (ricordate la puntata di febbraio sui webring?),
(www.abandonwarering.com). Grazie a una buona grafica, pulita, efficace ed essenziale, dare una lunga occhiata ai siti che popolano la lista nel sito è quanto di più comodo e facile ci possa essere.
Il consiglio è quello di tenere sempre aperta la finestra di Abandonware Ring, aprendo, poco per volta, diverse nuove finestre per raggiungere i link che sono segnalati all'interno di Abandonware Ring.

Nomi importanti

Il cammino può quindi proseguire andando a sbirciare due tra i maggiori siti dedicati all'abandonware: Flashback (abanware.cjb.net) e Abandongames 2000 (members.xoom.com/sebas666/main.htm). Flashback si presenta come un sito piuttosto completo e ben curato, dotato di upload di una certa frequenza e redatto con una buona professionalità. Il sito non offre unicamente videogiochi (più o meno abandonware), estendendo il parco dei "downloadable" anche a sistemi operativi e ad applicazioni. Altre sezioni più o meno interessanti riguardano i Box Covers (a voi capire di cosa si tratta) e NES Roms (anche qui pochi indici, c'entra l'emulazione e il glorioso NES, ma lo avrete già capito...).
Venendo ad Abandongames, invece, troviamo un vero e proprio colosso in materia, con una quantità di giochi che definire industriale è decisamente riduttivo. Basti pensare che la pagina principale del sito porta direttamente alla vista i link dei diversi generi di giochi, senza perdersi in fronzoli e informazioni accessorie. Adventure? Un click e si trova sicura-



DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it





mente qualcosa di molto, molto valido. Sport? Non avremo *ISS Evolution* ma insomma, esistono anche altri titoli che hanno fatto la storia... Anche in Abandongames 2000 si trova una sezione dedicata agli applicativi e tra i giochi uplodati di recente si trovano autentiche perle del calibro di *Micro Machines* (non propriamente abandonware... ehr).

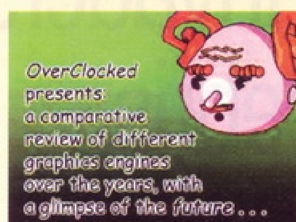
Andando in profondità

Se si vuole davvero conoscere una città, si suol dire che occorra andare a visitare la periferia, la suburbia, lo stesso discorso può essere perfettamente legato all'intera situazione di Internet e il campo dell'abandonware non rifugge a tale regola. A questo proposito il consiglio è di cut & pastare, da carta direttamente nel vostro browser, i seguenti indirizzi: www.gangsters.org e www.theunderdogs.org, che portano, rispettivamente a Gangsters.org e The Underdogs. Partiamo da Gangsters.org, sito che, tra quelli analizzati fino a questo momento, si rivela come uno dei più curati dal punto di vista grafico. L'interfaccia e la disposizione delle sezioni del sito è buona, così come azzeccata la decisione di catalogare i giochi presenti secondo l'iniziale. Allo stesso modo bisogna sottolineare come, per gli utenti meno esperti, è forse più facile "sfogliare" l'elenco dei giochi tramite una suddivisione per generi... Comunque sia, Gangsters.org si presenta bene anche dal punto di vista della completezza, con una discreta sezione troubleshooting e qualche pagina dedicata alle applicazioni. The Underdogs, invece, è il vero mastino dlel'intero gruppo, un colosso dai piedi d'acciaio, in grado di offrire, a fronte di una realizzazione grafica piuttosto povera e inespressiva, un numero semplicemente impressionante di giochi. I titoli presenti coprono una gamma incredibile, dai piccoli e grandi classici ai giochi che riescono a far sorridere solamente per il loro nome o per le loro improponibili licenze (chi diavolo può voler giocare nei panni di Perry Mason?). Tornando per un attimo alla "confezione" grafica del sito, The Underdogs appare fin troppo elementare e inespressivo, risultando addirittura confusionario per chi visita per la prima volta il sito.
Non fatevi ingannare né scoraggaire, se volete trarre i maggiori giovamenti da The Underdogs, dedicategli qualche decina di minuti, scandagliando a fondo ogni link presente, le ricompense non tarderanno ad arrivare.

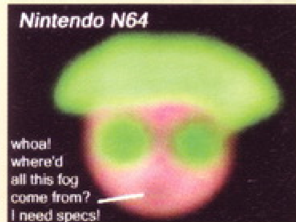
I LINK DEL MESE

FINAL FANTASY
Final Fantasy Online
http://www.ffonline.com
Final Fantasy Legends
http://www.fflegends.com/
The Final Fantasy
http://www.thefinalfantasy.com/
Chochobo Country
http://www.thaaron.com/chocobo.html
Everything Final Fantasy
http://www.geocities.com/everythingff/
The Fantasy Realm
http://www.geocities.com/TimesSquare/1369/index.html
Final Fantasy Alpha
http://www.ffalpha.com/
Final Fantasy Classics
http://www.geocities.com/Area51/Quadrant/7937/ffantasy/index.html
Final Fantasy Fever
http://www.thefever.com/index2.html
The Final Fantasy Square
http://ffsquare.eveolution.com/

ODDITIES

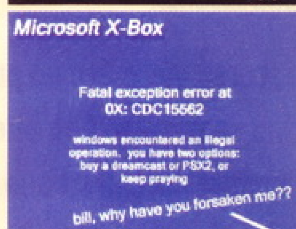












Cercando il materiale per redarre queste due gloriose pagine di J, siamo incappati in alcune simpatiche paginette tutte in HTML.
La prima, quella decisamente più stramba, è dedicata a una sorta di strip comiche inerenti ai videogiochi, al mondo dei computer e dell'informatica e a qualsiasi aspetto gli graviti direttamente attorno.
Di Overclocked (www.overclocked.org), questo il nome del sito, vale la pena pubblicare una strip davvero esilarante inerente ai "problemi di focalizzazione" delle diverse console.
Il secondo sito è invece Game & Watch e tra i più anziani lettori di J potrà già aver fatto scivolare qualche lacrima di troppo... I Game & Watch sono, nientepopodimenoche, i vecchi "scacciapensieri", prodotti dalla Nintendo e che hanno riscosso un enorme successo negli anni '80. Riportiamo qua la foto del primissimo videogioco posseduto dal sottoscritto, Donkey Kong Jr., annata 1982... non posso continuare, la nostalgia è troppa...







FIRST AGE

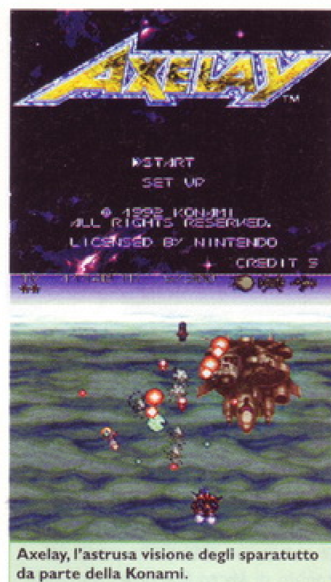
Da Space Invaders a Space Debris, gli sparatutto su console

PARTE SECONDA

Lo scorso mese J vi ha presentato la nascita dei primi sparatutto fino alle console a 8-bit. Allacciate le cinture perché stiamo per passare attraverso il periodo più sfavillante del genere, per poi sfociare nel declino dei giorni nostri, in cui non mancano comunque alcuni capolavori indiscussi.



Area 88 (Capcom 1991), uno dei primi grandi shout'em up per Super Famicom.



Axelay, l'astrusa visione degli sparatutto da parte della Konami.

La grand'eur

Tirate le somme della prima esperienza con il Master System, la Sega decise di anticipare la Nintendo producendo, con un anno di anticipo rispetto alla rivale, la prima console a 16 bit, ovvero il Megadrive. Quello che nessuno sapeva era che il Super Famicom si sarebbe fatto attendere per molto tempo a causa della crisi del silicio che colpì il mercato proprio nel periodo che va dal 1989 al 1990, che fece di fatto slittare l'uscita della console, lasciando momentaneamente Sega e Nec a contendersi il nuovo mercato. Il PC Engine, nonostante fosse un 8 bit, aveva un'architettura custom che gli permetteva di rivaleggiare con le performance del Megadrive e, manco a farlo a posta, il genere maggiormente diffuso su tale macchina era quello degli sparatutto. Tra questi è bene ricordare *Gunhead*, ai tempi il più veloce shooter a scrolling verticale al di fuori delle sale giochi, e *Spriggan*, gioco disponibile esclusivamente per la periferica CD-Rom che gli permetteva un maggiore stoccaggio di dati, tutto a vantaggio della realizzazione tecnica. In occidente spesso e volentieri tali giochi vengono scambiati per tie-in a causa dell'omonimia del primo con un live action movie della Sunrise (da cui è stata poi tratto un manga disegnato da Kia Asamiya, pubblicato anche da noi anni or sono su Zero della ormai defunta Granata Press) e del secondo con un manga da cui di recente è stato tratto anche un film di animazione. Tra le altre cose il PC Engine ha avuto la migliore conversione di *R-Type* in assoluto anche se, a causa dei limiti di memoria, il gioco fu "spezzato" e distribuito in due parti acquistabili separatamente, di cui la seconda è stata scambiata da molti per il sequel del gioco della Irem a causa della scritta "R-Type – Part 2" sulla confezione. Il Megadrive, invece, a livello di titoli ebbe una partenza più stentata e uno dei primi giochi del genere fu *Thunder Force II*, prodotto da una piccola software house dalla scarsa fama chiamata Tecno Soft che ne aveva prodotto il prequel su MSX e sui computer giapponesi al tempo in voga. *Thunder Force II* non si presentava certo come un titolo trascendentale, alternando sequenze a scrolling orizzontale con altre multidirezionali viste dall'alto e, in definitiva, era realizzato in una maniera piuttosto altalenante, senza contare la mancanza di mordente e di frenesia che rappresentavano i veri talloni d'Achille del titolo. Incredibile dictu, il suo sequel riuscì a battere l'eccellente conversione di *Hellfire* e ad assicurarsi il titolo di migliore sparatutto dell'epoca grazie alle sue caratteristiche brillanti tra cui la colonna sonora rockeggiante e gli eccellenti effetti grafici. *Thunderforce III* fece letteralmente epoca e molte persone comprarono il Megadrive per giocarci. Come secondo risultato si spezzava lo strettissimo legame con le sale giochi, visto che per la prima volta il paradigma del genere non era una conversione ma un gioco nato su console. Dell'annata del 1990 si distingue anche la versione PC Engine di *Aero Blasters* della Kaneko, grazie al suo design e per la presenza di una buona modalità a due giocatori. L'anno dopo il gioco venne pubblicato anche su Megadrive, dove non incontrò il favore della critica a causa della giocabilità che aveva perso qualcosa nel passaggio mentre, in compenso, la grafica appariva più vicina al coin op. Breve menzione anche per il Neo Geo della SNK, console a 16-bit con cartucce dalla notevole capienza e dal costo mostruoso. Più avanti tale console si è specializzata nei picchiaduro alla *Street Fighter 2*, tuttavia la prima "mandata" di giochi era piuttosto variegata e com-





Dall'alto a sinistra in senso orario: due immegini di Thunder Force II, Thunder Force III e infine, Thunder Force IV.



TALK SHOW

DI ALESSANDRO CASINI sandman@edmaster.it

prendeva buoni shooter come *Aso 2* (in occidente *Alpha Mission 2*), sequel di un vecchio gioco per NES, o *Andro Dunos*, senza contare *Last Resort*, uno dei pochi giochi in cui i piloti nemici cadevano dagli aerei in fiamme spiattellandosi al suolo (ma che arte descrittiva dottor Casini! NdMatt). Nel frattempo l'uscita del Super Famicom avrebbe innescato un ulteriore cambiamento nel genere spingendolo in un secondo tempo a risultati inimmaginabili.

L'arrivo del Super Famicom

Il Super Famicom (che da noi sarebbe diventato il Super Nes, per gli amici Snes) era una macchina con eccellenti capacità grafiche che seguiva il trend del PC Engine. Di fatto, sebbene la Nintendo lo spacciasse come un 16-bit, si trattava di un sistema che si avvaleva di due processori centrali a 8-bit che lavoravano in parallelo ma che non sono comunque cumulabili nella definizione della capacità di elaborazione. L'elevato numero di coprocessori evitava alla CPU di dover gestire troppi dati vista la sua lentezza, dovuta alla clock di 3,58 Mhz. Ai programmatori fu necessario un certo periodo di tempo per imparare a sfruttare al meglio le caratteristiche della macchine e, inevitabilmente, nei primi giochi con un gran numero di sprite su schermo di verificavano alcuni rallentamenti. Tragicamente quello degli sparatutto era il settore più colpito da questo problema, manifestatosi fin da subito con la conversione del già mediocre *Gradius III*. Poco più tardi la Capcom sviluppò quello che rimase per un notevole periodo di tempo il paradigma del settore per la macchina Nintendo, ovvero *Area 88*, conversione dell'omonimo coin-op tratto dall'altrettanto omonimo manga a sfondo avionico disegnato da Karou Shintani. I rallentamenti si facevano sentire nonostante l'opzione a due giocatori fosse stata tagliata per buona misura, tuttavia le implementazioni (come la possibilità di comprare aerei diversi oltre alle armi) e le migliorie grafiche lo rendevano sensibilmente migliore del gioco originale. Di seguito ci fu un tremendo periodo di vuoto condito con la delusione della conversione di *Thunderforce III* che cambiava nome in *Thunder Spirits*, perdendo di qualità in tutti i comparti e risultando alla fin fine un titolo da dimenticare.
Probabilmente i primi a sfruttare al meglio lo Snes furono i programmatori della Konami con *Contra Spirits* nel 1992, terzo capitolo delle avventure dei fratelli Gryzor che, per l'occasione, riempivano di proiettili un intero impero alieno realizzato in modo davvero impressionante. La frenesia ai massimi livelli e l'opzione per due giocatori rendevano il titolo letteralmente imperdibile per appassionati e non. La Konami, di seguito, bombardò la console Nintendo con una sequela di titoli di alto profilo tra i quali *Assault Suit Valken* (che detto per inciso NON è il sequel di *Assault Suit Leynos* uscito in precedenza su Megadrive, sebbene sia concettualmente molto simile), definito da molti come il gioco di "robottoni" definitivo. Vale la pena parlare anche di *Axelay* uno dei titoli più originali del genere, in cui il Mode 7 (la modalità grafica dello Snes che serviva a realizzare effetti di zoom usando l'hardware e non programmandoli specificamente) per rendere un'idea di orizzonte prospettico nelle sequenze a scrolling verticale. In definitiva c'erano più effetti speciali che giocabilità ma il divertimento non mancava. Al contrario *Super Aleste* era un vero e proprio concentrato di gameplay e a giudicare dal predecessore (un gioco per Master System piuttosto mediocre, da non confondere con *Musha Aleste* per Megadrive che è fatto di ben'altra pasta). Ovviamente la concorrenza non stava a guardare, basta citare *Thunderforce IV* per Megadrive o *Spriggan II* su PC Engine, senza contare un gran numero di sparatutto sempre per quest'ultima console che purtroppo per motivi di spazio non possiamo trattare.

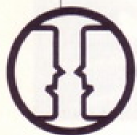
Il crepuscolo degli dei

Il passaggio dai 16-bit ai 32 segna il definitivo disamore del pubblico verso gli sparatutto classici, ormai genere ritenuto da molti (a torto) un genere troppo limitato per le nuove macchine. Tra i tentativi falliti di rinnovarne la tipologia di gioco si colloca *Philosoma*, prodotto dalla Sony all'alba della Psx, goffa unione multievento di scrolling orizzontale, verticale e con visuale alla *Galaxy Force*. Di seguito si passa direttamente al sottovalutatissimo *Thunderforce V* per Saturn, al buono ma non troppo *Raystorm* per Psx e a *Einhander*, eccellente gioco di una Square che all'epoca non sbagliava un colpo. Assolutamente degno di menzione è *Radiant Silvergun* dei Treasure, ultimo grande sparatutto per Saturn in ultima analisi il culmine della limitata produzione del genere sui 32-bit. Giochi come *G-Darius* e *R-Type Delta* si sono dimostrati discreti ma alla prova dei fatti sono stati la conferma che ormai la stagione dei successi Irem e Taito è tramontata e alle due software house, un tempo veri giganti del settore, non resta altro che un futuro di medio e basso profilo. E siamo arrivati finalmente a oggi, con un ennesimo passaggio generazionale e tante domande sul futuro dei vari generi. Sperando che in quel futuro che si profila all'orizzonte ci sia ancora spazio per gli sparatutto classici vi rimando al prossimo mese.



La copertina americana di *Assault Suit Valken* rinominato per l'occasione *Cybernator*. Plasticosa ma a suo modo cattiva...


Per la serie "vorrei ma non posso" non siamo riusciti a parlare della storica parodia di *Gradius* ovvero *Parodius*. Per farci perdonare pubblichiamo questa simpatica illustrazione riguardante il gioco



TALK SHOW

N.A.P.S. Team

Oltre all'anteprima di Gekido (pubblicata in questo numero di J a pagina 55), Joypad vi propone un'interessante chiacchierata con il N.A.P.S. Team, già autore, a suo tempo, dell'eccellente *Shadow Fighter* per Amiga. Dopo Milestone, continua la "piccola inchiesta" di J nel mondo dei videogiochi italiani.



FC - Fabio Capone C.E.O. e direttore dello sviluppo artistico
DB - Domenico Barba C.E.O e direttore dello sviluppo.

J: In *Gekido* si nota una profusione di citazioni, sia nello stile grafico, sia nella scelta del concept: cosa vi ha ispirato di più (altri giochi, fumetti, racconti ecc.)?
Cosa invece pensate sia assolutamente unico e originale nel vostro gioco?
FC: Beh noi siamo giocatori di vecchia data (io ho cominciato, personalmente, giocando a *Space Invaders*) per cui citare molti dei giochi che hanno riempito la nostra infanzia ci è sembrato un omaggio dovuto.
Mi sono personalmente ispirato a molte produzioni manga (vedi Ghost in the Shell, Alita e molte altre) e alle stupende tavole di azione dei fumetti americani di autori che stimo moltissimo come Jo Mad o Campbell, oltre che ovviamente alle pietre miliari del genere come *Double Dragon* o *Street of Rage*.



J: Gekido è ricco di effetti speciali: immaginiamo che un hardware ormai "attempato" come quello della Psx possa non essere la piattaforma ideale per esprimere le propria creatività..
Avreste preferito svilupparlo su un'altra paittaforma? Oppure, no e perché?
DB: Se consideriamo questa macchina da un punto di vista puramente tecnico è fin troppo evidente la differenza qualitativa rispetto alle piattaforme della nuova generazione.
Ma se vogliamo invece considerala da quello del numero di macchine installate, la scelta mi sembra quanto mai obbligata, data la nostra ambizione di riproporre, con *Gekido*, un genere quasi sconosciuto al maggior pubblico possibile. Ciò non toglie che ci sia l'intenzione da parte nostra di sviluppare e proporre quanto prima nuove idee e progetti (gia in cantiere) per le piattaforme della nuova generazione.





J: Perché avete deciso di realizzare un picchiaduro a scorrimento, un genere tanto atipico nell'attuale mercato dei videogiochi?
DB: perchè da vecchi videogiocatori appassionati del genere, quali siamo, volevamo riproporre al pubblico ciò che ci aveva tenuto incollati per ore da piccoli facendoci spendere tutta la nostra paghetta e successivamente disperare le nostre mamme al momento di andare a pranzo, studiare, dormire o

DI MATTIA RAVANELLI zave@edmaster.it MATTEO CAMISASCA scamu@edmaster.it



qualsiasi altra normale azione quotidiana.

J: È stato difficile, inizialmente, trovare un publisher per *Gekido*? Se si, cosa spaventava maggiormente il publisher?
FC: No direi di no, molti credevano in noi e nella validità del gioco

J: Pensate che il genere dei picchiaduro a scorrimento sia praticamente morto e sepolto o può ancora dire la sua?
FC: Attenzione: è un genere che non muore mai, ma si assopisce in un sonno più o meno lungo una volta che gli sviluppatori non hanno piu' nulla di nuovo da dire.

J: Come vedete la prossima "guerra totale" nel mondo dei videogiochi? Intendiamo, PS2, DC, Dolphin, PC... Chi avrà la meglio?
FC: Chi vivrà vedrà! Non si possono fare delle stastiche esatte.

J: Quale sarà la caratteristica che decreterà il successo di un formato a discapito di un altro?
DB: Versatilità nello sviluppo, piu tempo per la creatività e meno per la risoluzione di problemi legati alle limitazioni della macchine e certamente qualità dei videogiochi.



J: Pensate di sviluppare ancora per PlayStation o di rivolgervi ad altre piattaforme, includendo il mercato PC mnagari?
DB: Non sono previsti progetti PC al momento, ma.... mai dire mai.

J: Cosa differenzia Gekido da gli altri picchiaduro a scorrimento esistenti?
FC: Perchè ne esitono ? Ahahaha, beh è sempre difficile fare paragoni con altri prodotti, anche perche *Gekido* incarna il reale spirito delle vecchie glorie e non si perde in tanti fronzoli vari. In più *Gekido* possiede un vero intero secondo gioco all'interno "i combattimenti ad arena", realizzato anch'esso con molta cura e dovizia nei particolari. La gente non deve dimenticare che prima di questo abbiamo realizzato *Shadow Fighter* che era un vero e proprio picchiaduro ad incontri....

J: Quale dev'essere la caratteristica principale di qualsiasi videogioco? L'elemento che non deve mancare mai...
FC e DB: Per noi sicuramente la giocabilità.

J: Cosa ne pensate della PS2, avete potuto vedere qualche kit di sviluppo o la macchina stessa "in movimento"?
DB: beh vedi sopra (ride).

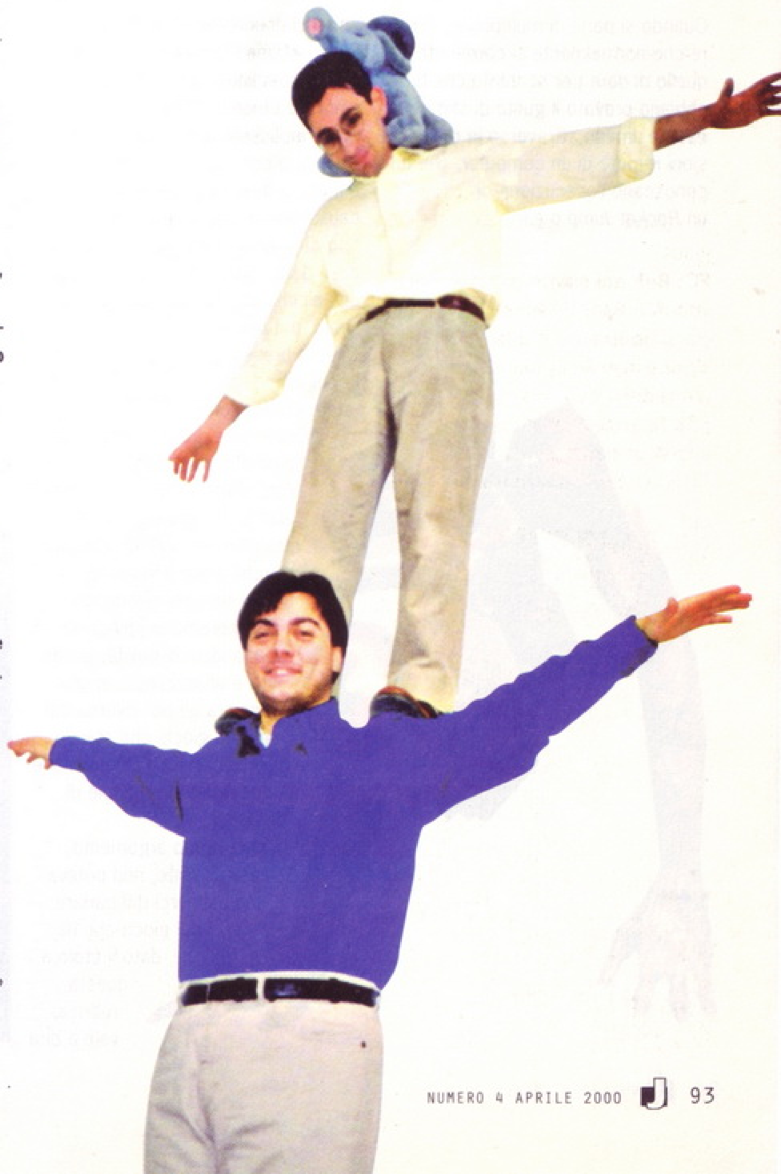


J: Essere programmatori di videogiochi, cosa comporta questo status?
DB: Pozzibilità ti raggiungere potere ti monto intero Ja! No scherzo, siamo persone normalissime, un pò folli ma normali.

J: Quanti di voi si possono ancora ritenere (per il tempo a disposizione) dei videogiocatori appassionati?
FC e DB: Noi siamo "principalmente" giocatori, così cerchiamo di dare alla gente giochi che anche noi giocheremmo.

J: Quali sono i vostri giochi preferiti?
FC: *Zelda* in primis (ho giocato e finito quello GB, SNES, N64), *Ghost'n'Goblins, Monkey Island 1 & 2, Street Fighter 2, Boulderdash, Bruce Lee su C64, Lemmings, Kick off 2, Ninja Gaiden* su GB.

DB: Concordo in pieno con la lista di cui sopra, anche se diciamo in ordine di gradimento lievemente diverso, aggiungendovi *Sensible Soccer, Popolous, Sabouter*, insomma potremmo far notte andando a ritroso nel tempo a cercare ogni singolo videogioco che mi abbia lasciato una esperienza o un'emozione per cui valga la pena essere ricordato.





QUAD DAMAGE

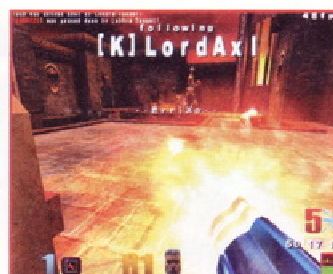
***Il guerriero intelligente impone la sua volontà al nemico, ma non lascia che quest'ultimo faccia altrettanto* – L'arte della guerra di Sun Tsu**



Quando si parla di multiplayer, l'errore che normalmente si commette è quello di dare per scontato che tutti abbiano provato il gusto di sfidare un essere umano attraverso le connessioni remote di un computer, che tutti conoscano l'esecuzione di un *Rocket Jump* o gli obiettivi di una partita a *Capture the Flag*... ebbene questo è essenzialmente sbagliato. Purtroppo, vuoi per ignoranza (non in senso offensivo, ma semplicemente inteso come "mancata conoscenza"), vuoi per limiti imposti dalle strutture italiane o a causa dei costi che spesso questo tipo di gioco comporta, il popolo dei cosiddetti "netgamer" è ancora oggi una nicchia di utenza, in netta espansione, ma pur sempre una nicchia... Questo breve inciso ci è fondamentale per introdurre la nuova rubrica che state ora leggendo: *Quad Damage* vuol essere, senza pretese di completezza assoluta, una piccola finestra sul vasto mondo dell'*online gaming*, una finestra che cercherà di spiegarvi il perché sfidare avversari umani sia così divertente. Cercheremo di spiegarlo parlandovi di novità, di servizi e analizzando, in una maniera un po' diversa dal solito, i giochi che stanno oggi decretando l'espansione di questo modo digitale di divertirsi.



Come primo argomento, naturalmente, non potevamo esimerci dal parlare del gioco che ha dato il titolo a questa rubrica, vale a dire all'eterno capolavoro della id Software che prende il nome di *Quake*. Per chi non lo sapesse, il *quad damage* è in assoluto il potenziamento più efficace che potete raccogliere durante una partita a *Quake*, capace di quadruplicare (l'avreste mai detto?) il danno inflitto dalla vostra arma. Il gioco della id è oggi diventato un po' il simbolo del *gaming online*, avendo il primato, nella sua originale incarnazione, di primo titolo a poter realmente supportare sessioni di gioco via Internet. Stiamo parlando del 1996, quando ancora il popolo videoludico attendeva il seguito del mai dimenticato *Doom* e si trastullava, nell'attesa, con l'eccellente *Duke Nukem 3D* dei 3Drealms. Da quell'anno, cronologicamente non troppo lontano, ma distante anni luce da ciò che oggi il mercato offre, la id Software ha saputo cavalcare l'onda del successo che aveva creato, complici anche tutti i netgamer che hanno dato del loro per accrescere un fenomeno in attesa di un netto risveglio. A gennaio di quest'anno, finalmente, l'arrivo del terzo capitolo della serie, *Quake3Arena*, specificatamente pensato e disegnato per fornire l'esperienza multiplayer definitiva. Non vogliamo, in questa sede, esprimere giudizi qualitativi, o effettuare confronti con altri illustri concorrenti (qualcuno ha parlato di *Unreal Tournament*?), anche perché riteniamo che su tali argomenti sia stata già sprecata carta a sufficienza, ma cercheremo di capire e analizzare il fenomeno "Quake", dal momento che, nessuno può negarlo, la sua uscita è stata in grado di levare un polverone, tra critiche e lodi, di indubbia grandezza.



Dato per scontato che il successo di una serie come quella di *Quake* non è assolutamente legato alle meraviglie del gioco singolo (di per sé già abbastanza deludente dal secondo capitolo, se si considera che, in fondo, il primo ha avuto un diverso impatto a causa della novità che rappresentava), è facile intuire che sia il multiplayer la chiave di volta di questo fenomeno. Forse l'affermazione precedente può sembrare banale, quasi ovvia, ma, ribadisco, per la maggioranza delle persone che non hanno mai giocato in multiplayer e seguito l'evoluzione di *Quake* in questi anni, il successo di un titolo da giocare in rete è un aspetto più facile da leggere che da capire.

CARMACK IL SANTO

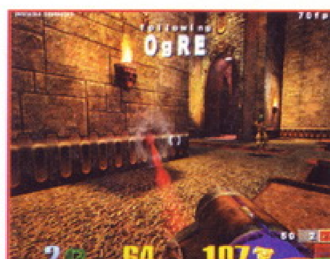
Immaginiamo che di pagine su *Quake3Arena* ne abbiate lette parecchie, tutte inneggianti alle meraviglie del titolo della id, decantando le meraviglie della grafica, il bilanciamento effettuato nell'utilizzo delle armi e via discorrendo... Ma perché giocare in multiplayer a *Q3* è così divertente? La risposta, a prescindere dal fatto che resta comunque una questione soggettiva, si trova innanzitutto nella sua immediatezza, unità



DI DEATH_DEALER death_dealer@libero.it



però alla sua incredibile profondità. Quello che per molti è un difetto (vale a dire la relativa semplicità del sistema di gioco, soprattutto se paragonata a quella di molti sparatutto 3D oggi disponibili), diventa invece il vero punto di forza di *Quake3Arena*: proiettati nell'azione è impossibile confondersi con ciò che bisogna fare, difficile non riuscire sin da subito a sfruttare al massimo le potenzialità della propria arma e via discorrendo... Tuttavia, se vi è capitato di collegarvi da "newbie" (termine gergale di rete per indicare i novellini) a uno dei tanti server su Internet, anche italiani, siamo certi che l'impressione iniziale che avete provato è stata quella del marasma incontrollato... subito seguita dalla frustrazione di vedere fin troppo spesso pezzi di carne e sangue del proprio personaggio volare per lo schermo. Dunque? Dove trovare questa immediatezza, quando non si ha nemmeno la possibilità di entrare nelle meccaniche di gioco? L'unica risposta valida è, manco a dirlo, "con la costanza", e, in effetti, doversi confrontare con la nicchia di cui sopra (il cosiddetto popolo dei netgamer), abituata a fraggare con la stessa facilità con cui si consuma un pasto, assume un po' la stessa valenza di voler entrare in un circolo privato esclusivo, i cui membri guardano con un certo scherno i "poveri mortali" che non sono loro pari... un piccolo discorso filosofico per introdurre quella che è la seconda carta vincente di *Q3*: tanto è immediato e giocabile, quanto nasconde dei margini di apprendimento elevatissimi, rivelando al giocatore una strategia di fondo da scoprire passo dopo passo. Riuscire a trovare l'ordine nel caos dei sanguinosi deathmatch di *Q3* è, infatti, la caratteristica vincente del "Pro", caratteristica che, però, può essere scoperta solo con il continuo confronto con altri giocatori, meglio se più bravi... Non è sufficiente imparare una manovra "avanzata", bisogna anche raggiungere la lucidità mentale



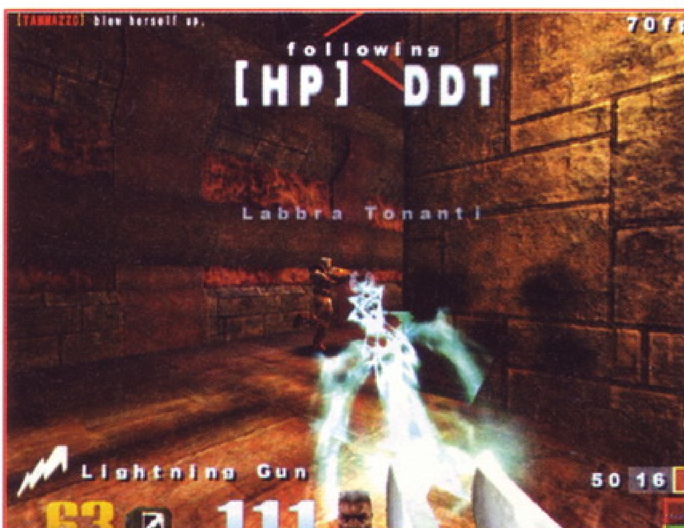
di poterla applicare efficacemente in una sessione di gioco, scoprendone a poco a poco le sue potenzialità.

"IL RAZZO DELLE GIOIE"

L'esempio classico è rappresentato dal *Rocket Jump* (vale a dire la manovra che sfrutta l'esplosione di un proprio missile per raggiungere in salto altezze più elevate), il cui impiego immediato è quello di crearsi scorciatoie per raggiungere importanti potenziamenti... eppure, l'uso di questa manovra si rivela in più di un'occasione vitale per cogliere di sorpresa un avversario che si crede al sicuro dai vostri attacchi. Forse potrete trovare scritto come eseguire un *Rocket Jump* in giro su Internet, ma nessuno vi insegnerà mai come farne l'uso migliore... starà a voi scoprirlo! Può sembrare stupido, ma è proprio la sfida nel migliorarsi tecnicamente, in un gioco dove sin dall'inizio sembra tutto fin troppo chiaro, a rendere *Quake3Arena*, come i suoi predecessori, un titolo che offre un divertimento quasi infinito, almeno nel momento in cui il vostro avversario cerca di essere imprevedibile, o meglio, intelligente come solo un essere umano sa essere...









PUNTI DI VISTA

DI VERSUS

Parte da questo mese su J, una serie di pagine (solo per questo primo incontro limitate a una) dedicate alle opinioni personali. Come e più di Continue?, Punti di Vista offrirà ogni mese un parere, speriamo critico, sulla situazione dei videogiochi. Qualunque argomento si possa intendere con ciò. Buona lettura.



Partenza truccata

Il Campionato del Mondo di Formula 1 ha già cominciato a dare le prime emozioni ed ecco che, appostate come avvoltoi, le software house sono pronte a smembrarsi una folla di ignari giocatori, attirati su titoli di guida mediocri solo dall'entusiasmo delle vittorie di Schumacher. Sola, sul ramo più alto (quello con vista migliore), c'è l'Electronic Arts. Poco più in basso, Eidos e Ubisoft si stanno prendendo a beccate per stabilire chi potrà rimanere appollaiata su quel pezzo di albero morto. Sony, con la pancia piena, guarda con distacco dalla parte opposta. Su una roccia poco distante una iena ridens ammira divertita la scena. Certo, nel desolato panorama dei videogiochi di Formula 1 per console, anche un albero rinsecchito può apparire come uno splendido miraggio.
Il simpatico quadretto è stato delineato da una misconosciuta casa di sviluppo giapponese, responsabile di due discreti giochi di guida per N64 e DC (senza contare la versione per Game Boy che è tutta un'altra storia): Videosystem. Le vendite, non certo esaltanti, della console a 64 bit, hanno fatto aguzzare l'ingegno alla software house appena citata. Quest'ultima è infatti detentrice esclusiva della costosissima licenza ufficiale FIA, senza la quale saremmo costretti a giocare con Michele Falescarpe a bordo di una Ferreri su circuiti completamente anonimi e, diciamoci la verità, anche se un titolo come questo fosse un capolavoro assoluto, giocarlo con passione sarebbe come indossare con orgoglio una polo Last Coast – ovvero tanto alternativo da scadere nel kitsch.
Provate a immaginare la scena: le software house sono lì, con il loro motore grafico aggiornato, pronte a scattare per una licenza di Formula Infima, quando arriva Videosystem e, con aria sufficiente, chiede se qualcuno ha voglia di un pezzo di FIA. Tutte si precipitano, ma le fette non sono uguali. EA si porta via il Campionato 2000, Ubisoft e Eidos si devono accontentare di quello del '99. L'editore inglese ha avuto addirittura la faccia tosta di prendere un mediocre gioco di Formula giapponese e di rivederlo alla luce della licenza 1999, senza nemmeno compiere troppi sforzi. Patetico. La sorellina francese ha investito tutti i risparmi a perfezionare e ritoccare il vecchio *Monaco GP Racing*, ma per la licenza '99 è stata disposta a fare qualche sacrificio in più, sapendo che anche l'odiosa zia d'America EA aveva in cantiere un gioco sulle monoposto e, questa, sarebbe potuta essere l'occasione buona per una rivincita.
Provate a pensare quando alla Ubisoft hanno scoperto che l'EA, arrivata (forse) per ultima, era riuscita ad accaparrarsi la possibilità di usare nomi, scuderie e circuiti del Campionato in corso.
Il fatto non dovrebbe stupire più di tanto: non importa chi arriva per primo, conta chi ha il portafogli più gonfio. Capita spesso. È chiaro, però, che il peso di una licenza come questa possa avere effetti devastanti sul pubblico. Perché dover rinunciare al gusto di emulare le gesta dei propri beniamini impostando una griglia di partenza come quella del Gran Premio che si corre questa domenica.
Perché dover perdere l'opportunità di portare alla vittoria Barrichello su Ferrari. Perché? Per avere risposta ponetevi anche questa domanda: "Come avrà fatto EA ad avere accesso a tutti i segretissimi parametri delle monoposto presenti in quest'edizione del Campionato del Mondo?". Chiedetevelo, e poi scendete con la McLaren sul circuito di Imola. Segnatevi il tempo. Scegliete ora la Minardi e ritornate in pista. Avete notato qualche differenza nello stile di guida? No, bene. E qual è il tempo che avete fatto sul circuito? Identico a quello di prima, vero? Non sarà per caso che cambiano solo i colori e i nomi sulle etichette (quello per cui EA ha pagato)? Ora avete scoperto l'arcano. Tralasciando la mediocre prestazione della Eidos, non è di conforto sapere che un gioco come *F1 Racing Championship*, certo non perfetto, ma comunque migliore sotto molti aspetti al titolo EA, passerà per lo più inosservato al grande pubblico, completamente assorto ad ammirare la splendida confezione di *F1 2000*. L'aspetto più terrificante è che questa linea di condotta EA la applica su tutta la propria gamma editoriale.
Tutti i giocatori sono lì, disposti ad abboccare a quell'amo col solito verme di gomma, riverniciato ogni volta che il colosso americano va a pesca. Ma oggi non siamo qui a gettare diserbante sul fiore all'occhiello di Electronic Arts, il caso è esemplificativo di un modo di fare videogiochi che sta prendendo sempre più piede.
Avere una licenza ufficiale in un videogioco vale quanto avere Julia Roberts nel cast di un film: in entrambi i casi la folla ha già acriticamente deciso da che parte schierarsi. Il problema è che, in giro, c'è anche chi non ne può più di *Pretty Woman* e di videogiochi sportivi mediocri uguali l'uno all'altro. Per chi, come me, crede di far parte di questa bistrattata categoria del consorzio umano (però Julia Roberts in *Mary Reilly* mi era piaciuta...) può comunque sentirsi fortunato: ha solo la licenza '98, è solo per PC, ma da qui ai prossimi 5 anni la Formula 1 digitale avrà un solo nome, *Grand Prix 3*.
Mentre gli avvoltoi si stanno scannando tra loro, la iena si gratta un orecchio, il suo ghigno sardonico per niente turbato dalla situazione.





SUI GENERIS

DI OLIVIERO PARI nimrod@edmaster.it

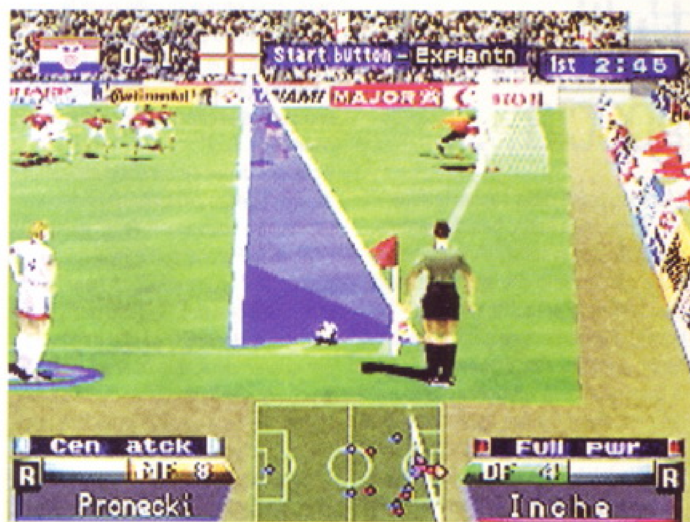
Dopo aver ripercorso nello scorso numero di J le tappe fondamentali dell'evoluzione delle simulazioni calcistiche, è naturale adesso cercare di ipotizzare il gioco di calcio ideale, che forse farà compagnia alle giornate di molti videogiocatori del futuro.

Calcio digitale, realismo o divertimento?

Seconda parte...

Un aspetto sul quale i programmatori dovranno concentrarsi particolarmente è senz'altro quello dell'intelligenza artificiale, ma stando bene attenti a non limitarsi a perfezionare solamente quella degli avversari: il videogiocatore merita di giocare insieme ad altri dieci elementi qualificati. In questo senso *International Superstar Soccer 98* per Nintendo64 è indubbiamente il modello da seguire dato che è assolutamente stupefacente come il computer riesca a capire il momento giusto in cui sovrapporsi al portatore di palla, e altre finezze del genere; è comunque importante sottolineare come neppure il gioco in questione sia perfetto sotto questo punto di vista perché spesso e volentieri i difensori potrebbero essere disposti meglio in area in occasione dei cross. A ogni modo, per ottenere un'intelligenza artificiale sviluppata è necessario anche lavorare sull'aspetto tattico, troppo spesso sottovalutato dalle simulazioni calcistiche uscite fino ad ora (la stessa serie *ISS Pro* per PlayStation non ha mai fatto uso di tatticismi prima del recente *ISS Pro Evolution*). E' tremendamente importante poter disporre con esattezza i propri uomini in campo e assegnar loro determinate funzioni come la marcatura specifica di un uomo, oppure impostare un calciatore in modo che parta dalle retrovie per andare poi a fare casino in zona gol. Anche in questo caso è necessario ispirarsi ai lavori Konami per raggiungere l'obiettivo.

A questo punto non si può tralasciare il discorso riguardo al livello di difficoltà, che purtroppo non viene quasi mai affrontato adeguatamente dalle software house: spesso aumentare livello di difficoltà significa o trovarsi di fronte ad avversari robotizzati incapaci di compiere errori o di imbattersi in portieri saracinesca. Premesso comunque che il livello di difficoltà ideale non esiste e non potrà mai esistere perché prima o poi l'esperienza umana surclasserà sempre quella della macchina, è doveroso da parte delle software house cercare di costruire avversari dotati di un'intelligenza il più possibile simile a quella dell'uomo (si torna quindi al discorso sull'intelligenza artificiale fatto in partenza), ma questo è senza dubbio un aspetto molto difficile da creare e che sicuramente non sarà realizzabile in un immediato futuro.



International Superstar Soccer '98 per Nintendo 64, semplicemente IL gioco di calcio.

Per quanto riguarda l'aspetto grafico, questo è sicuramente migliorabile, ma tutto dipende dall'hardware su cui gira il gioco: le aspettative grafiche sono maggiori se il titolo gira su Nintendo64 o su PlayStation2... Ovviamente l'obiettivo a cui si deve puntare è una perfetta riproduzione del vero: capelli che si muovono durante la corsa, portieri in uscita plastica, bocche dei calciatori in movimento durante l'urlo di gioia, indumenti che si sporcano nel corso di una partita disputata su un terreno fangoso, e così via. Alcuni dei particolari appena citati sono già presenti in certe simulazioni, ma è importante che qualcuno si decida a inserirle tutte in un unico gioco. Ipotizzare l'ideale simulazione grafica è un'impresa allo stesso tempo facile e ardua: facile perché ognuno di noi è consapevole che non si sarà mai abbastanza appagati fino al giorno in cui accendendo la propria console (o il proprio PC) non ci si troverà di fronte una partita in tutto e per tutto uguale alla realtà; ardua perché non è possibile ipotizzare le tappe intermedie per raggiungere questo obiettivo finale. Le limitazioni imposte dall'hardware la fanno dunque da padrone e noi poveri videogiocatori non possiamo sapere realmente quanto aspettarci dalle simulazioni dell'immediato futuro: sarà forse l'imminente *Jikkyou World Soccer 2000* per PlayStation2 che inserirà al terzino che sgroppa sulla fascia capelli svolazzanti? Chi lo può sapere?



Vogliamo vedere finalmente un Batistuta vincente.



Evoluzione della serie ISS, da N64 a PlayStation 2.

CONTINUE?

DI MAURO BUTI beholder@tiscalinet.it

L'ultima goccia...

Il famoso limite della sopportazione non è una linea netta, ben demarcata, ma piuttosto un senso sfumato con il quale percepiamo che si sta iniziando a esagerare. Parecchie software house, e in particolare negli ultimi anni, hanno adottato senza pudori di sorta la linea politica di vivacchiare ai margini del pericoloso confine approfittando, al solito, della pazienza e dell'affetto della fetta "fedele" del pubblico videoludico. Lo si può accettare, certo, soprattutto in considerazione del fatto che il problema fa inevitabilmente parte dell'evoluzione di un media in continua crescita, sulla strada per diventare davvero "globale". Purtroppo, come migliaia di esempi insegnano, alla concessione del dito, la mira successiva è sempre il braccio, e la parola accontentarsi e apprezzare non fa parte del vocabolario economico in nessun settore degno di nota, figuriamoci l'emergente intrattenimento elettronico. Il risultato è che il limite lo si passa di parecchio e, cosa questa che lascia davvero sgomenti, viene pericolosamente voglia di lasciar perdere, e passare sopra come si fa sempre. Invece no. A volte è proprio il caso di passarci sopra, sì, ma con un rullo compressore. Perché quando è troppo, è davvero troppo. Detto questo, immagino che parecchi abbiano già capito dove voglio andare a parare, e credo sia meglio lasciare la parola a un sicuro competente prima di commentare a dovere. Quanto leggerete poco sotto (pur pesantemente tagliato) è stato detto da uno degli sviluppatori del discussissimo titolo della Origin, vale a dire *Ultima IX: Ascension*. *"Il gioco NON è riuscito esattamente come lo volevamo; non conteneva tutto ciò che volevamo, non funzionava come volevamo [...]. Perché? Perché non avevamo abbastanza tempo, semplicemente. In parte perché il modello del mondo di gioco era instabile (lo stiamo ancora mettendo a posto) [...]. Noi programmatori non abbiamo fatto di meglio perché eravamo completamente occupati a far funzionare il gioco con quello che già c'era. [...]* [spiega che non avevano né il tempo di mettere a posto nemmeno bachi conosciuti, né di fare beta-testing per controllare che non ci fossero plot-stoppers, cioè situazioni nelle quali la trama non può più evolvere, né di risolvere il fatto che utilizzando le Direct3D il gioco girasse malissimo]. *Avevamo una data di uscita fissata e dovevamo rispettarla. [...]"*
Il che già di per sé sarebbe abbastanza, ma il pezzo più bello deve ancora venire: "Lo volevamo? No. E' giusto? ...Sì, lo è. Perché non è né il mio gioco, né il vostro gioco, e nemmeno il gioco di Richard. E' il gioco della Origin e della EA, e sono loro che pagano. E, per quanto dura, è la realtà. [...] [spiega che la gente ha diritto di arrabbiarsi, ma che non bisogna prendere posizione drasticamente, e che con un po' di pazienza tutto andrà a posto, Ndr]. *Per concludere, noi, sviluppatori, siamo orgogliosi del gioco? Sì!!! Assolutamente! Perché al di là di tutto è un risultato magnifico ed enormemente complesso da raggiungere. [...]"*
In piedi e applausi, prego. Il fatto di avere il coraggio di aprire bocca nonostante tutto merita sicuramente rispetto, nonché l'iscrizione al guinness dei primati per la miglior faccia di "bronzo" del nuovo millennio. Orgogliosi, certo... Orgogliosi di proclamare al mondo che il gioco comprato sborsando le consuete 100k non appartiene all'acquirente, no, ovviamente, ma alla Software House. Che è nel suo pieno diritto di farsi grasse risate alle spalle di chi la sostiene, perché è lei a pagare i conti. Ma scherziamo? I casi sono due: o le nostre monetone non sono più buone, oppure quelli che pagano i conti siamo noi.
E allora, fatemi capire: è dovuto che i programmatori rispettino le necessità delle SH (che paga) riguardo alla data di uscita e, conseguentemente, è dovuto che le software house non rispettino il cliente (che, caso strano, paga anche lui) vendendogli un prodotto mal fatto e incompleto? Pazzesco. Non sono lontani i tempi in cui telefonando a un numero verde per risolvere un problema di configurazione vi risponderanno che è assurdo abbiate la presunzione di disturbare la gente che lavora con problemi che potete benissimo risolvere da soli. E il giorno in cui qualcuno, spaventato, abbasserà la cornetta convinto di aver sbagliato a chiamare non si sarà semplicemente passato il limite. Sarà troppo tardi per tornare indietro.
Orgogliosi, certo... Orgogliosi di proclamare al mondo che non c'era tempo di fare il beta-testing, quindi



tanto valeva lasciarlo fare agli acquirenti.
Ovvio, no? Non è forse pratica comune per quanto riguarda programmi e, soprattutto, sistemi operativi? Non è forse orgoglioso lo zio Bill quando il suo nuovo 98 si pianta a metà della presentazione alla stampa, e tutta la platea gli ride sguaiatamente in faccia? Ma certo che lo è: il suo 98 lo usano tutti anche se non funziona, no? E' pur sempre lui quello che ha globalizzato l'informatica e messo un PC in ogni casa americana che si rispetti, fatturando, nel frattempo, l'equivalente del prodotto interno lordo di un paese del terzo mondo (un'incarnazione del sogno americano, direi... Meglio rimandare, per ora, ma state certi che ne riparleremo). Fosse un mondo dove coi soldi ti puoi comprare anche il rispetto sarebbe davvero perfetto... Vero Bill? Vero Richard? Vero Origin? Orgogliosi, certo... Orgogliosi di proclamare al mondo che è giusto così, e che si tratta di una realtà dura, ma da accettare per forza. Ma certo, fatemi indovinare, si tratta della spietata, equa e universalmente riconosciuta legge del soldo, vero (immagino che intendesse giusto in particolare nei nostri confronti...)?
Orgogliosi di non aver ancora realizzato una versione definitiva di un titolo che la gente ha già pagato da mesi. Orgogliosi di aver prodotto qualcosa di eccezionale, qualcosa che apre nuove frontiere e distrugge quelli che erano considerati limiti invalicabili. Funzionasse anche, vabbé, allora sarebbe davvero perfetto. Orgogliosi di lavorare da anni concettualmente davanti agli altri: loro sgobbano per produrre qualcosa che funzioni, noi pensiamo in anticipo a qualcosa che funzionerà... Un giorno... Forse...
Ma certo, orgogliosi e convinti di essere un esempio da imitare. Appagati dal buon lavoro svolto, meritevoli del nostro apprezzamento e del nostro plauso.
Ragazzi, datemi retta, vi state sottovalutando e sbagliate parola. Provate con "orgoglioni"...